

**ANALISIS *USABILITY* HASIL KAJIAN MEDIA
PEMBELAJARAN ICT-EQEP DINAS PENDIDIKAN PEMUDA
DAN OLAHRAGA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Teknik



Disusun Oleh

Wijaya Dwi Nugroho
07520244028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

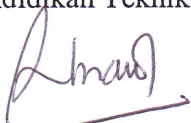
**ANALISIS *USABILITY* HASIL KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT-
EQEP
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

**WIJAYA DWI NUGROHO
07520244028**


telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,


Dr. Ratna Wardani
19701218 200501 2 001

Yogyakarta, 13 Juni 2014

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Totok Sukardiyono, M.T.
19670930 199303 1 005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wijaya Dwi Nugroho

NIM : 07520244028

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Analisis *Usability* Hasil Kajian Media Pembelajaran
ICT-EQEP Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga
Daerah Istimewa Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 25 Juni 2014

Yang menyatakan,



Wijaya Dwi Nugroho
NIM. 07520241002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

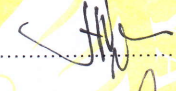
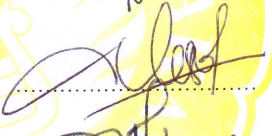
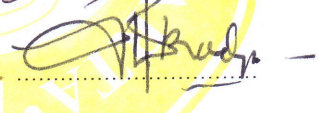
**ANALISIS *USABILITY* HASIL KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT-EQEP
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

WIJAYA DWI NUGROHO
07520244028

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 20 Juni 2014

TIM PENGUJI


Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Totok Sukardiyono, M.T. Ketua Penguji/ Pembimbing	
Muhammad Izzuddin Mahali, M.Cs. Sekretaris Penguji	
Dr. Eko Marpanaji Penguji Utama	

Yogyakarta, 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Motto :

La Illaha Illa Anta, “Sejatiné Ora Ana Apa-apa Kajaba Kang Kandha”.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Gusti Kang Murbeng Dumadi Alloh SWT, Nabi Muhammad SAW sebagai Cahaya Penerang *lelaki* hidup yang penulis tempuh hingga akhir hayat nanti.
2. Ibu dan Bapak yang senantiasa memberikan doa dan dukungan serta fasilitas yang tak terhingga demi kesuksesan penulis sebagai anak-anaknya.
3. F07 Foundation, “Anda semua memang layak dapat BINTANG”.
4. Segenap civitas akademika Universitas Negeri Yogyakarta.

ANALISIS USABILITY HASIL KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT-EQEP DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh

Wijaya Dwi Nugroho
07520244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP dari sisi *usability*. Hasil akhir penelitian ini adalah media pembelajaran yang telah terevaluasi usabilitasnya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kualitatif. Tahapan yang dilalui meliputi analisis data dari dokumen hasil kajian yang dilakukan oleh Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta pada aspek *operability*, *training*, dan *communicativeness*. Pengujian 3 (tiga) aspek tersebut dilakukan dengan melihat hasil jawaban pada dokumen kajian menggunakan parameter-parameter yang dibuat dalam matriks.

Hasil pengujian *operability* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini cukup dapat digunakan, karena tombol yang bermasalah lebih sedikit dan bukan pada tombol-tombol yang memiliki fungsi utama. Pengujian *training* menunjukkan bahwa pengguna baru mengalami kendala dalam pengoperasian karena ketidakkonsistensian tampilan (menu tombol dan grafis) yang digunakan dalam media ini. Sehingga pengguna harus mengulang-ulang proses penggunaannya sebelum melakukan pembelajaran mandiri. Pengujian *communicativeness* menunjukkan ketidaknyamanan pengguna ketika mengerjakan materi uji, karena di dalam materi uji jawaban yang benar diberikan setiap selesai menjawab soal bukan dimunculkan pada bagian akhir evaluasi. Ini cukup mengganggu karena konsentrasi dan tingkat capaian pembelajaran mandiri pengguna tidak maksimal. Berdasarkan diskripsi hasil pada masing-masing aspek pengujian, diketahui bahwa media ini perlu dilakukan evaluasi lanjutan untuk pembedulan dan perancangan baru.

Kata Kunci : ICT-EQEP, *usability*, deskriptif

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Alloh SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Analisis *Usability* Hasil Kajian Media Pembelajaran ICT-EQEP Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Totok Sukardiyono, M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Eko Marpanaji dan Muhammad Izzuddin Mahali, M.Cs. selaku Penguji Utama dan Sekrertaris Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Muhammad Munir, M.Pd. dan Dr. Ratna Wardani selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Singgih Raharjo, S.H., M.Ed. selaku Kepala Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan DIY (Balai Tekkomdik) yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan observasi dan penelitian yang penulis gunakan sebagai Tugas Akhir Skripsi.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Alloh SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 25 Juni 2014
Penulis

Wijaya Dwi Nugroho
NIM. 07520244028

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. ICT	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Analisis	8
4. Kajian	8
5. <i>Usability</i>	9
6. Model Evaluasi Kualitas	9
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	14
C. Kerangka Pikir	16

D. Pertanyaan Penelitian	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Subyek dan Obyek Penelitian	21
D. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi	22
2. Sampel	23
E. Variabel Penelitian	24
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	25
G. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
A. Hasil Penelitian	26
B. Pembahasan	34
1. <i>Operability</i>	34
2. <i>Training</i>	37
3. <i>Communicativeness</i>	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
A. Simpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar nama pengkaji media pembelajaran ICT-EQEP (Jogjabelajar)	22
Tabel 2. Hasil pengelompokkan data kajian dalam 3 (tiga) kriteria kualitas (matriks)	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1. Model Faktor Kualitas McCall	11
Gambar	2. Model Kualitas McCall digambarkan melalui Hirarki dari 11 Faktor Kualitas (sisi kiri) terkait dengan 23 Kriteria Kualitas (sisi kanan)	12
Gambar	3. Diagram kerangka pikir uji <i>usability</i> media pembelajaran ICT-EQEP	18
Gambar	4. Halaman Awal	26
Gambar	5. Halaman Materi Ajar	27
Gambar	6. Halaman Sub Menu Materi	27
Gambar	7. Halaman Sub Menu Games	28
Gambar	8. Halaman Menu Materi Uji	29
Gambar	9. Halaman Sub Menu Materi Uji (Benar Salah)	29
Gambar	10. Halaman Sub Menu Materi Uji (Pilihan Ganda)	30
Gambar	11. Halaman Sub Menu Materi Uji (Isian Singkat)	30
Gambar	12. Halaman Sub Menu Materi Uji (Mencocokkan)	31
Gambar	13. Halaman Sub Menu Materi Uji (Tarik & Tempatkan)	31
Gambar	14. Halaman Sub Menu Materi Uji (Penentuan Lokasi)	32
Gambar	15. Contoh tombol yang bermasalah	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Data Hasil Kajian Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini terutama dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak hanya pada lingkup sistemnya saja namun saat ini sudah sampai pada tataran yang dapat menembus berbagai ruang lingkup disiplin keilmuan. Mulai dari dunia medis, olahraga, perbankan hingga pada dunia pendidikan. Di dalam dunia pendidikan kita telah banyak menjumpai berbagai rupa aplikasi beserta peruntukannya baik dalam hal administrasi pendidikan maupun untuk pembelajaran.

Dunia pendidikan memang merupakan lingkup disiplin keilmuan yang saat ini sangat gencar mengupayakan dan memanfaatkan perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana utama dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Media pembelajaran salah satu contohnya, belakangan telah banyak berkembang media pembelajaran baik dalam bentuk media *slide-presentation* maupun media berbasis flash dan lainnya. Media *slide-presentation* biasanya dibuat dari beberapa *software* presentasi yang terkenal seperti Libre Office (Libre Office Impress) yang berbasis open sources, dan yang berlisensi Microsoft Office (Power Point) dan beberapa aplikasi lainnya. Sedang media pembelajaran yang berbasis *flash* beberapa *software* aplikasi yang digunakan untuk membuatnya adalah seperti Adobe Flash serta Lectora yang berlisensi dan beberapa yang lainnya.

Dalam penerapannya ternyata banyak yang menggunakan aplikasi/*software* media *flash* untuk kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang interaksi antara pembelajar dan pengguna media pembelajaran; karena saat ini belajar tidak harus dengan tatap muka, akan tetapi dapat dilakukan secara individu (tanpa bimbingan langsung dari pengajar/ pembelajaran virtual) dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Melihat perkembangan metode pembelajaran yang begitu variatif dan *multi-platform* dan beriringan juga dengan adanya kesepakatan kerjasama antara Pemerintah Jepang dengan Pemda Daerah Istimewa Yogyakarta yang difasilitasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mengenai peningkatan kerjasama dan kualitas sumber daya manusia dalam bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi antara Kyoto (Jepang) dan Daerah Istimewa Yogyakarta (Indonesia) sebagai *sister province* (provinsi kembar) dan DIY sebagai *Pilot-Projectnya*, Pemda DIY (dalam hal ini oleh Disdikpora DIY-Kemkominfo) dan Kyoto (dalam hal ini JICA – *Japan International Cooperation Agency*) menjalankan *project* bersama yang diberi nama *Information and Communication Technology-utilization for Educational Quality Enhancement Program* (ICT-EQEP).

ICT-EQEP ini berisikan beberapa program diantaranya adalah: Penyediaan Jaringan Komunikasi Pendidikan (IDC-*Internet Data Center*), Penanganan *troubleshooting* serta *maintainance* Perangkat (Linux-base), Penyelenggaraan Pembelajaran Berbasis Kemampuan Abad 21 (*ICT Oriented*), serta Penyediaan Konten Digital yang berupa LMS (*Learning*

Management System) yang disimpan di dalam server IDC. Kesemuannya itu pengelolaan teknisnya dilakukan oleh lembaga yang berada di bawah Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta (Disdikpora DIY) yaitu Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP) sekarang dikenal dengan Balai Tekkomdik.

Balai Tekkomdik bersama dengan konsultan beserta perusahaan pengadaan barang yang lolos tender terbuka menjadi pelaksana *project* dari mulai perencanaan, pengadaan, dan pengaplikasian di lapangan. *Project* ini dibagi ke dalam 3 (tiga) Paket; Paket I pada Tahun 2010 (P.T. WEB) sebanyak 50 sekolah, Paket II pada Tahun 2011 (P.T. INTI) sebanyak 150 sekolah, dan Paket III pada Tahun 2012 (P.T. BERCA) sebanyak 100 sekolah. Teotal semuanya adalah 300 Sekolah Dasar (SD) dan 200 Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).

Pada pelaksanaan ketiga paket tersebut, ada beberapa konten digital yang dirasa kurang pas dengan beberapa konsep dari multimedia pendidikan. Merespon keluhan dari beberapa sekolah ICT-EQEP, Balai Tekkomdik kemudian mengadakan pengkajian konten digital (media dan materi ajar) yang terdapat di dalam ICT-EQEP secara menyeluruh.

Dari data yang diperoleh di forum pengkajian, faktor ketergunaan media (*usability*) adalah faktor yang dibutuhkan dalam menguji kelayakkan media ICT-EQEP. *Usability* memiliki 3 (tiga) kriteria kualitas, yaitu (1) *operability*, kemudahan dalam mengoperasikan program; (2) *training*, sejauh mana produk perangkat lunak membantu pemakaian baru untuk menggunakan

sistem; dan (3) *communicativeness*, sejauh mana tingkat kesesuaian antara data (*input*) yang dimasukkan dengan hasil dari data yang ditampilkan (*output*). Ketiga kriteria kualitas tersebut dapat digunakan untuk membantu menganalisa media pembelajaran ICT-EQEP ini. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan di dalam pengembangan media pada ICT-EQEP kedepan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun di atas maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul, antara lain :

1. Isi dari media pembelajaran ICT-EQEP dari sisi pengguna (guru dan siswa) dinilai masih sulit untuk dioperasikan.
2. Konten digital dalam ICT-EQEP ditujukan untuk mempermudah pengguna dalam memahami materi pembelajaran, namun karena banyak yang belum familiar dengan perangkat pembelajaran dalam ICT-EQEP ini, ada keengganan pengguna untuk mengoperasikannya.

C. Batasan Masalah

Pembatasan dalam penelitian ini adalah berdasarkan pada tingkat *usability* dari media pembelajaran yang tersimpan pada IDC guna menunjang kegiatan belajar mengajar pada sekolah yang mendapatkan fasilitas ICT-EQEP. Sehingga pemanfaatannya dapat maksimal dan sesuai dengan tujuan besar ICT-EQEP ini. Peneliti akan mengevaluasi hasil pengkajian media pada

aspek *usability* (kebergunaan) dari fungsi-fungsi dan peraga-peraga yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *operability*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *training*?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *communicativeness*?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *operability*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *training*.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *communicativeness*.

F. Manfaat Penelitian

1. Mendapatkan hasil analisis uji kelayakan media pembelajaran ICT-EQEP pada aspek *operability*, *training*, dan *communicativeness*.

2. Membantu Balai Tekkomdik untuk memaksimalkan media pembelajaran yang terdapat di IDC sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan mutu dan tujuan pendidikan di DIY.
3. Sebagai acuan Balai Tekkomdik untuk merancang dan mengembangkan program-program serupa guna meningkatkan meningkatkan mutu dan tujuan pendidikan di DIY.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. ICT

ICT singkatan dari *Information and Communication Technology* atau Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) merupakan sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua bagian diantaranya yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian dari sebuah informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006).

Menurut (Susanto, 2002) Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data / informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

Sedangkan menurut Puskur Diknas, TIK mencakup dua aspek; yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. (a) Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. (b) Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

2. Media Pembelajaran

Pengertian **media** menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu alat atau sarana. Sedangkan **pembelajaran** menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dapat disimpulkan bahwa **media pembelajaran** adalah sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

3. Analisis

Analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yg tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

4. Kajian

Kajian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses, cara, penelaahan atau penyelidikan (pelajaran yang mendalam) terhadap suatu hal yang belum jelas wujud/isi keseluruhannya.

5. *Usability*

Usability adalah sebuah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif seorang pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. *Usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk bisa dipelajari dengan cepat dan seberapa mudah suatu produk bisa digunakan (JeffAxup:2004).

Definisi yang lain, *usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya (ISO:1998). Menurut Dumas et.al (1999), *usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem.

Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya, dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

6. Model Evaluasi Kualitas

Peneliti menggunakan model kualitas dari McCall. Salah satu pakar yang konsen membahas tentang model kualitas perangkat lunak yang terkenal dengan *General Electrics Model 1977* (McCall:1977; Kitchenham:1996). Model kualitas ini awalnya berasal dari model kualitas milik militer Amerika Serikat yang ditunjukkan untuk para pengembang sistem dan proses pengembangan sistem.

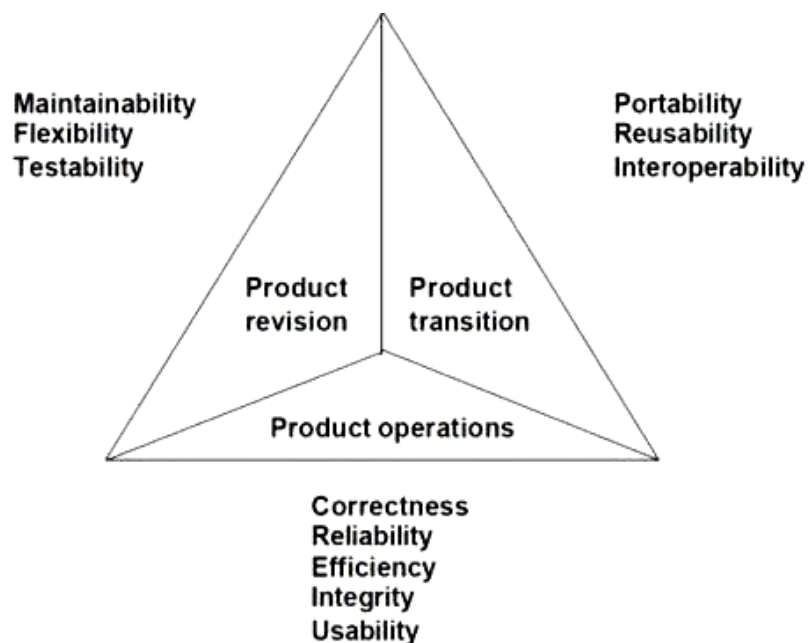
Model kualitas McCall berfungsi menjembatani kesenjangan pengguna dan pengembang yang berfokus pada sejumlah faktor kualitas perangkat lunak yang mencerminkan pandangan pengembang dan pengguna. McCall mendefinisikan kualitas perangkat lunak menjadi 3 karakteristik yaitu *Product Operations*, *Product Revision*, dan *Product Transition* (McCall:1977).

Kualitas dalam *Product Operations* tergantung pada *correctness* atau kebenaran (sejauh-mana program memenuhi spesifikasinya), *reliability* atau keandalannya (kemampuan sistem untuk tidak gagal), *efficiency* atau ketepatan fungsi (ketepatan dalam penggunaan sumber daya dalam waktu pemrosesan dan penyimpanan), *integrity* atau keterpercayaan dan kenyamanan (perlindungan sistem dari akses yang tidak berhak/ tidak sah), dan *usability* atau penggunaan (kemudahan dalam penggunaan perangkat lunak).

Product Revision meliputi *maintainability* atau keterawatan (upaya yang dilakukan/ diperlukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program atau lingkungan operasi), *flexibility* atau keluwesan (kemudahan membuat perubahan yang diperlukan sesuai kebutuhan/ oleh perubahan lingkungan operasi), dan *testability* atau dapat diuji (kemudahan pengujian program, untuk memastikan bahwa program bebas dari kesalahan dan sesuai persyaratan).

Product Transition adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas/ kemampuan suatu produk perangkat lunak untuk

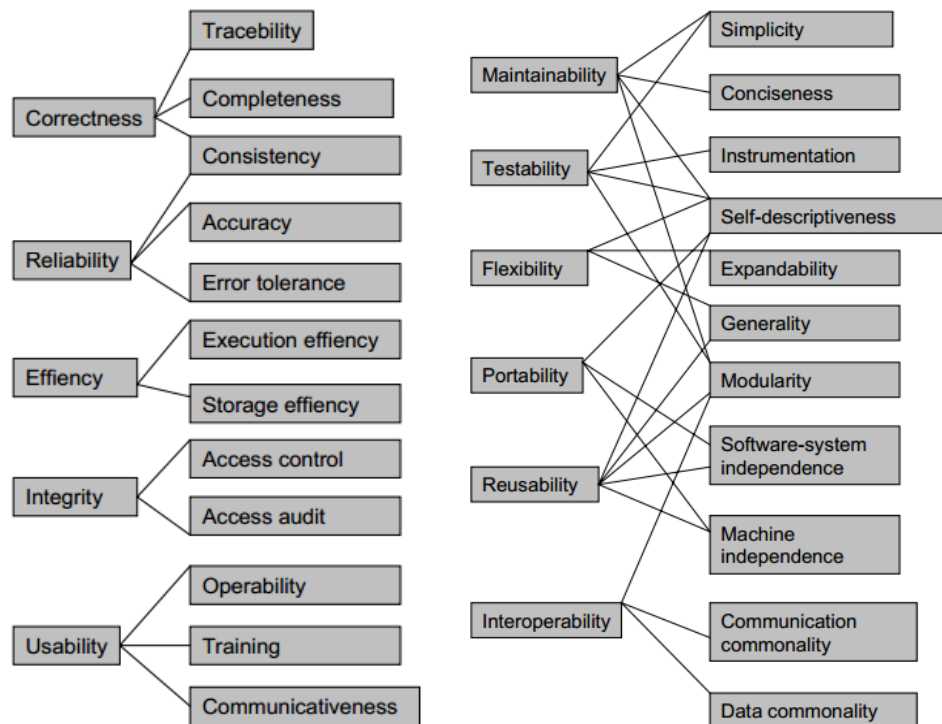
beradaptasi dengan lingkungan baru; yang meliputi *portability* atau keterpindahan (kemampuan untuk mentransfer perangkat lunak dari satu lingkungan yang lain), *reusability* atau penggunaan source kembali (kemudahan menggunakan komponen perangkat lunak yang ada untuk konteks/ produk yang berbeda), dan *interoperability* atau keteroperasian (tingkat kemudahan suatu perangkat lunak/ produk dalam bekerja bersama dalam beberapa sistem).



Gambar 1. Model Faktor Kualitas McCall
(<http://qualityteam.files.wordpress.com/2013/03/mccalls-model.png>)

Secara keseluruhan, McCall membagi 3 (tiga) jenis karakteristik kualitas sebagai pandangan relasional utama (prespektif utama) dalam penyusunannya. Dari 3 (tiga) jenis karakteristik kualitas tersebut kemudian diidentifikasi menjadi 11 faktor kualitas untuk menentukan/ menggambarkan pandangan eksternal dari perangkat lunak (oleh pengguna) seperti yang tercantum pada Gambar 1.

Untuk setiap faktor kualitas McCall mendefinisikan satu atau lebih kriteria kualitas (cara pengukuran). McCall menyusun 23 kriteria kualitas untuk membangun/ menjelaskan pandangan internal dari perangkat lunak (yang terlihat oleh pengembang) untuk mengevaluasi kualitas suatu produk untuk masing-masing faktor kualitasnya. Kriteria kualitas ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan metrik-metrik kualitasnya (untuk alat kontrol) dalam mendefinisikan skala dan metode untuk pengukuran kualitas produk perangkat lunak. Secara rinci McCall menjabarkannya sebagai berikut:



Gambar 2. Model Kualitas McCall digambarkan melalui Hirarki dari 11 Faktor Kualitas (sisi kiri) terkait dengan 23 Kriteria Kualitas (sisi kanan).
(sumber: *Software quality attributes and trade-offs*, Chapter 1)

Faktor kualitas menggambarkan berbagai jenis karakteristik perilaku sistem, dan kriteria kualitas dapat digunakan untuk satu atau lebih faktor

kualitas. Metrik kualitas ditujukan untuk menangkap beberapa aspek dari kriteria kualitas. Dasar pengembangan Model Kualitas McCall adalah bahwa faktor kualitas yang disintesis harus memberikan gambaran kualitas perangkat lunak secara lengkap (Kitchenham:1996). Metrik kualitas dicapai dengan menjawab “ya” dan “tidak” pada pertanyaan untuk mengukur kriteria kualitas yang memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Metrik kemudian dapat disintesis per kriteria kualitas, per faktor kualitas, atau jika relevan per produk atau jasa.

Peneliti mengambil 1 (satu) dari 11 faktor kualitas McCall, yaitu *usability* (kemudahan perangkat lunak) untuk mengevaluasi hasil kajian media pembelajaran pada ICT-EQEP. *Usability* dipilih karena kegunaan fungsi-fungsinya sesuai untuk menganalisis hasil kajian dari media pembelajaran yang digunakan di dalam ICT-EQEP. Faktor *usability* ini memiliki 3 (tiga) kriteria kualitas, yaitu: (1) *operability*, kemudahan dalam mengoperasikan program; (2) *training*, sejauh mana produk perangkat lunak membantu pemakaian baru untuk menggunakan sistem; dan (3) *communicativeness*, sejauh mana tingkat kesesuaian antara data (*input*) yang dimasukkan dengan hasil dari data yang ditampilkan (*output*). sehingga dari ketiga kriteria kualitas tersebut dapat disusun beberapa matrik kualitas untuk membantu melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran ini.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Hasil penelitian dari Lutfiyah Dwi Setia; dengan judul “EVALUASI *USABILITY* UNTUK MENGETAHUI AKSEPTABILITAS APLIKASI BERBASIS WEB”, hasil dalam penelitian tersebut adalah dalam pembuatan suatu aplikasi harus dilakukan dengan memperhatikan faktor kemudahan penggunaan (*usability*). *Usability* aplikasi penting untuk diperhatikan agar pengguna yang mengimplementasikan aplikasi tersebut merasa mudah untuk menggunakannya, memperoleh informasi yang diperlukan, dan tertarik untuk masuk lebih dalam pada aplikasi. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis apakah aplikasi SIMZAKI memiliki akseptabilitas berdasarkan kriteria *usability* aplikasi. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Alat analisis yang digunakan adalah *Partial Least Square* (PLS) pada program SmartPLS versi 2.0. Relevansinya dengan penelitian ini adalah analisis kemudahan dalam penggunaan suatu produk perangkat lunak.
2. Hasil penelitian Kusdiantoro; yang mengambil judul “ANALISIS *USABILITY* WEBSITE AKADEMIK PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE, VIKOR, DAN ELECTREE”. Penelitian tersebut membahas tentang analisis kualitas *usability* website akademik perguruan tinggi di Indonesia serta untuk mengetahui pengaruh kualitas *usability website* terhadap peringkat dalam perankingan Webometrics. Hasil analisis kemudian disajikan

dalam bentuk perankingan, menggunakan Metode PROMETHEE, VIKOR, dan ELECTREE. Penelitian juga bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil perankingan dari ketiga metode tersebut. Relevansinya dengan penelitian ini adalah analisa tingkat *usability* website beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia yang berbanding lurus dengan tinggi rendahnya ranking menurut perankingan Webometrics.

3. Hasil penelitian Wiji Setyaningsih dan Yakubus Wiwin Kuswinardi; yang mengambil judul “PENELITIAN EMPIRIS PERAN *AESTHETICS* PADA WEB *USABILITY*”. Peneliti tersebut membahas tentang fungsi *aesthetics* suatu *website* berdasarkan prinsip desain *website* dari segi *web usability* yaitu efisiensi, efektivitas, dan *satisfaction* pengguna dalam menggunakan website. Diteliti secara empiris berdasarkan aspek *visual aesthetics* (penggunaan kombinasi warna, jenis dan ukuran huruf maupun image, layout web secara keseluruhan yang mencakup di dalamnya posisi peletakan object design) menggunakan sistem *exploratory research*, yaitu dengan menguji hubungan antar variabel yang dihipotesiskan.
4. Hasil penelitian dari Anita Corazon, Kartika, dan Nidya Andini; dengan judul penelitian “METODE PENGUKURAN *USABILITY* DARI *GRAPHICAL USER INTERFACE* PADA *OPEN OFFICE 2.3* DENGAN *MICROSOFT OFFICE 2007*”, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa desain antar muka yang baik dari sebuah *software* merupakan salah satu hal sangat penting dalam menilai bagus atau tidak sebuah aplikasi. Sebelum mendesain dapat dipilih bentuk antar muka yang

disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *User/* pengguna cenderung memilih antar muka yang mudah dipahami (*user friendly*). Kesederhanaan sebuah *software* salah satunya adalah mudah dalam penggunaan, hal ini merupakan inti dari mendesain sebuah antar muka, dan hasil itu dapat terwujud jika kita tepat memilih komponen (kontrol), menempatkannya dengan benar, memilih warna yang sesuai, dan membuat navigasi mudah. *Usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata “*usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk menentukan kemudahan pemakaian selama proses desain. Pengukuran *usability* didasarkan pada 3 kriteria, yaitu *communicativeness*, *operability*, dan *training*.

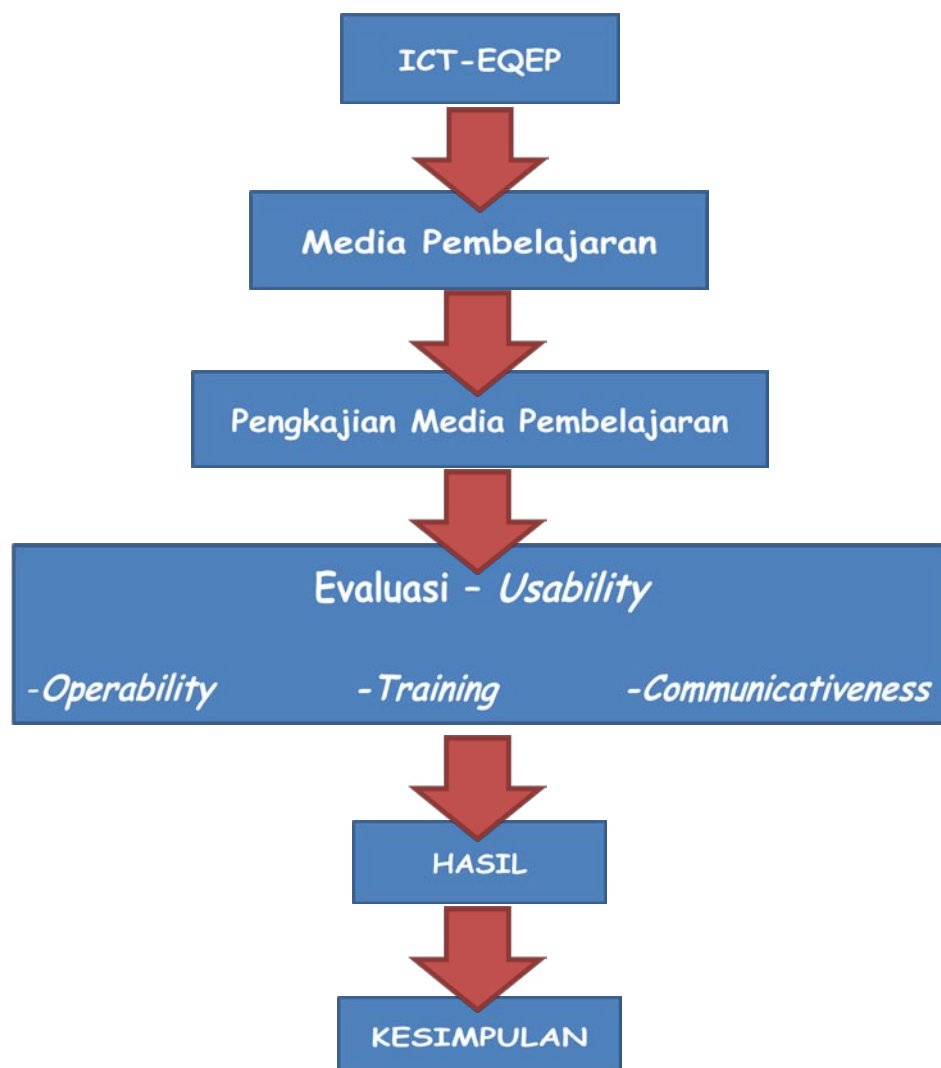
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran adalah salah satu sarana bagi guru maupun siswa untuk menjalankan dan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar; oleh karena itu jika suatu media pembelajaran yang digunakan terdapat ketidaksesuaian fungsi, maka dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan mengurangi tingkat keefektifannya. Di dalam *project* ICT-EQEP media pembelajaran melakukan peranan yang lebih sentral, sebab dalam *project* ini media pembelajaran ditempatkan pada suatu LMS yang dapat diakses baik oleh siswa maupun guru menggunakan jaringan *intranet* di sekolah-sekolah

penerima fasilitas ini sebagai sumber belajar dan media pembelajaran individu.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui kebergunaan fitur-fitur pembelajaran dalam media pembelajaran yang terdapat pada IDC an server lokal di tiap sekolah penerima fasilitas, sehingga untuk selanjutnya dapat dilakukan evaluasi yang lebih mendalam pada media-media pembelajaran tersebut guna peningkatan mutu pembelajaran mandiri kedepan. Pengujian menggunakan faktor kualitas *usability* dan 3 (tiga) kriteria kualitasnya yaitu:

1. *Operability* (kemudahan dalam mengoperasikan media)
2. *Training* (kemudahan pemakai baru untuk menggunakan media)
3. *Communicativeness* (kesesuaian antara data yang dimasukkan/*input* dengan data yang ditampilkan/*output* pada media)



Gambar 3. Diagram kerangka pikir uji usability media pembelajaran ICT-EQEP

D. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah media pembelajaran ICT-EQEP layak pada aspek *operability*?
2. Apakah media pembelajaran ICT-EQEP layak pada aspek *training*?
3. Apakah media pembelajaran ICT-EQEP layak pada aspek *communicativeness*?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian menurut Sugiyono (2011: 3) pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan ingin menjabarkan tingkat kebergunaan (*usability*) dan ketidakbergunaan dari media pembelajaran dalam ICT-EQEP (Jogjabelajar), sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran dalam server IDC di *project* ICT-EQEP kedepan.

Menggunakan model evaluasi kualitas *usability* milik McCall, yang dimulai dengan pengumpulan data hasil pengkajian media pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh Balai Tekkomdik DIY sebelumnya.

Selanjutnya dalam proses analisisnya peneliti mengelompokkan data hasil pengkajian media pembelajaran tersebut sesuai dengan 3 (tiga) kriteria kualitas yang terdapat pada faktor kualitas *usability* McCall, yaitu : (1) *operability*, dengan indikator tingkat kemudahan dalam mengoperasikan program; (2) *training*, dengan indikator sejauh mana produk perangkat lunak membantu pemakaian baru untuk menggunakan sistem; dan (3) *communicativeness*, dengan indikator seberapa tingkat kesesuaian antara

data (*input*) yang dimasukkan dengan hasil dari data yang ditampilkan (*output*).

Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang menggambarkan, menguraikan atau memberikan keterangan mengenai data dari suatu keadaan atau persoalan (Iqbal Hasan, 2010: 7).

Sehingga dapat dilihat sejauh mana media pembelajaran tersebut bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar baik dari segi konten medianya maupun dari segi kemudahan pengguna dan interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran ICT-EQEP ini.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Balai Tekkomdik DIY. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2014 sampai dengan bulan Juli 2014. Sedangkan pelaksanaan pengkajian media dilakukan oleh Balai Tekkomdik pada bulan April 2014 sampai bulan Mei 2014.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) yang dimaksud dengan obyek penelitian adalah :

“fenomena atau masalah penelitian yang telah diabtraksi menjadi suatu konsep atau variabel, obyek penelitian ditemukan melekat pada subyek penelitian.”

Subyek penelitian yang diteliti adalah media pembelajaran dalam ICT-EQEP (Jogjabelajar) dan data hasil kajiannya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2010: 173) berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 119), populasi dapat didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari beberapa pendapat di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah data hasil dari kegiatan pengkajian media pembelajaran dalam ICT-EQEP (media Jogjabelajar) yang dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 11 April 2014 oleh Balai Tekkomdik DIY sejumlah 43 data kajian dari 31 pengkaji media.

Tabel 1. Daftar nama pengkaji media pembelajaran ICT-EQEP (Jogjabelajar)

No	Nama Pengkaji Media	Asal Sekolah
1	Abukhori, S.Pd.	SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yk
2	Agustina Martini	SD Negeri Kaliduren
3	Donny Riggiyatmoko, S.Pd.	SD Negeri Gelaran 2
4	Dwi Yudha Handono, S.Si.	SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul
5	Eko Margiyanto, S.Pd.	SMP Negeri 1 Bantul
6	Eko Rusyan Anan P., S.Pd.Si.	SD Muhammadiyah Bodon
7	Fatikha Rahmawati, S.Pd.	SD Negeri Ngijon 1
8	Fiati Yuwananingsih, S.Pd.	SMP Negeri 4 Tempel Sleman
9	Haryono, S.Pd.	SD Muhammadiyah Pakem
10	Ika Ariestavianti	SD Negeri Sardonoharjo 1
11	Indira Kuswandari, S.Si.	SMP Negeri 1 Kokap Kulonprogo

No	Nama Pengkaji Media	Asal Sekolah
12	Isnan Abadi, M.Pd.	SMP Negeri 1 Ngaglik
13	Joko Kiswanto, S.Pd.I.	SD Muhammadiyah Wonosari
14	Kusnardi, M.Pd.	SMP Negeri 2 Pundong Bantul
15	Margiyati, S.Pd., M.Pd.	SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta
16	Marlupi, S.Pd.	SMP Negeri 2 Piyungan
17	Munsoji, S.Ag., M.Pd.	SMP Negeri 1 Patuk Gunungkidul
18	Noviarda Yastika	SD Negeri 1 Bantul
19	Raphael Krismanto Priyoatmojo	SMP Negeri 5 Yogyakarta
20	Reni Himawati, S.Pd.	SD Negeri Kebonagung Sleman
21	Ridhollah Nurwidyastuti, S.Si.	SMP Negeri 2 Kretek Bantul
22	Sari Rahmad Saleh	SD Muhammadiyah Jogodayoh
23	Sigit Suryono, S.Pd., M.Pd.	SMP Negeri 1 Wonosari
24	Sudaryanto	SMP Negeri 1 Depok
25	Suparyanto, S.Pd.T.	SMP Negeri 3 Tempel
26	Susanti, S.Pd.	SD Negeri Getan Ngaglik
27	Toni Hermanto, A.Md.	SMP IT Abu Bakar Yogyakarta
28	Tutut	SD Negeri Kentungan
29	Wijaya Dwi Nugroho	SD Negeri Bendungan Kalasan
30	Yohana Dari Setyaningsih	SD Negeri Perumnas Condongcatur
31	Yuliah Mandasari, S.Pd.	SMP Negeri 1 Cangkringan

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 120). Sedangkan menurut pendapat lainnya, yang dimaksud sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174).

Penentuan besarnya sampel dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat Arikunto berikut:

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik semua sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi. Selanjutnya apabila subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.”

Berdasarkan konsep yang disebutkan di atas, karena populasi jumlahnya kurang dari 100 maka peneliti mengambil sampel seluruhnya sejumlah 43 data hasil kajian. Dengan sampel sejumlah itu diharapkan sudah memenuhi persyaratan dalam pengambilan sampel.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah setiap hal dalam suatu penelitian yang datanya ingin diperoleh (Hasan Mustafa:2006). Penelitian *usability* ini memiliki beberapa variabel penelitian, yaitu: *operability*, *training*, dan *communicativeness*.

Pengujian variabel-variabel tersebut dilakukan dengan melakukan eksekusi berbagai fungsi yang terdapat pada media pembelajaran. Mulai dari fungsi tombol-tombol utama, kombinasi warna antarmuka di setiap halaman pada media pembelajaran, juga pada teks yang dituliskan pada media pembelajaran (Jogjabelajar), serta kesesuaian media ini terhadap tingkat usia pengguna.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi Datatasi.

Menurut Arikunto (2006: 158)

“Datatasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya.”

Metode datatasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang diperoleh dari Balai Tekkomdik DIY, yaitu berupa data hasil pengkajian media pembelajaran dalam ICT-EQEP.

G. Teknik Analisis Data

Setelah pengambilan data kemudian dilakukan analisis data. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif. Data yang ada kemudian dilakukan pengelompokkan sesuai dengan variabel penelitiannya yaitu; *operability*, *training*, dan *communicativeness*. Selanjutnya dari pengelompokkan yang dilakukan disimpulkan tingkat *usability* dari media pembelajaran tersebut. Sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai rujukan untuk evaluasi lanjutan pada media pembelajaran dalam

ICT-EQEP.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis awal dari hasil kajian media pembelajaran pada ICT-EQEP (Jogjabelajar) ini dibuat oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kemkominfo) pada tahun 2011, dibangun menggunakan kombinasi antara gambar diam dan gambar bergerak disertai dengan beberapa teks dan suara.

Screenshoot tampilan antarmuka media pembelajarannya adalah seperti berikut ini:

1. Halaman Awal

Dalam halaman ini terdapat menu materi ajar dan menu materi uji yang dapat bergerak ketika disorot menggunakan pointer mouse. Terdapat animasi tulisan “MATEMATIKA KELAS 5” yang bergerak naik turun setiap 20 detik sekali.



Gambar 4. Halaman Awal

2. Halaman Materi Ajar

Pada halaman materi ajar ini terdapat sub materi pembelajaran dan *games*.



Gambar 5. Halaman Materi Ajar

3. Halaman Sub Menu Materi

Halaman sub menu materi ini berisikan materi-materi inti yang akan disajikan dalam media pembelajaran ini.



Gambar 6. Halaman Sub Menu Materi

4. Halaman *Games*

Halaman *games* ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk permainan-permainan



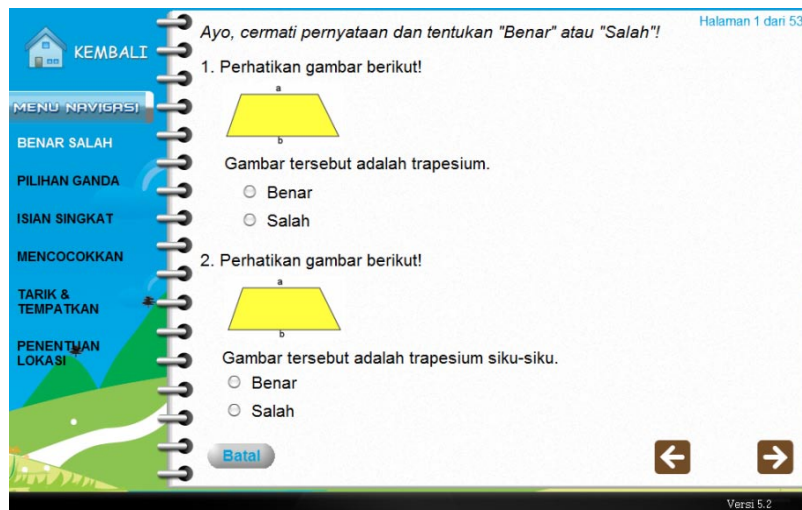
Gambar 7. Halaman Sub Menu *Games*

5. Halaman Materi Uji

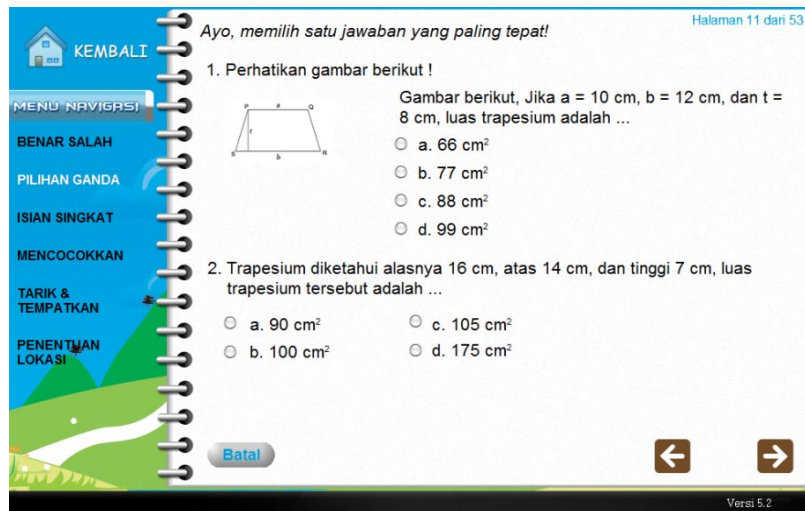
Berisi berbagai jenis evaluasi pembelajaran dengan menggunakan tipe, yaitu: (1) Benar Salah, (2) Pilihan Ganda, (3) Isian Singkat, (4) Mencocokkan, (5) Tarik & Tempatkan, dan (6) Penentuan Lokasi.



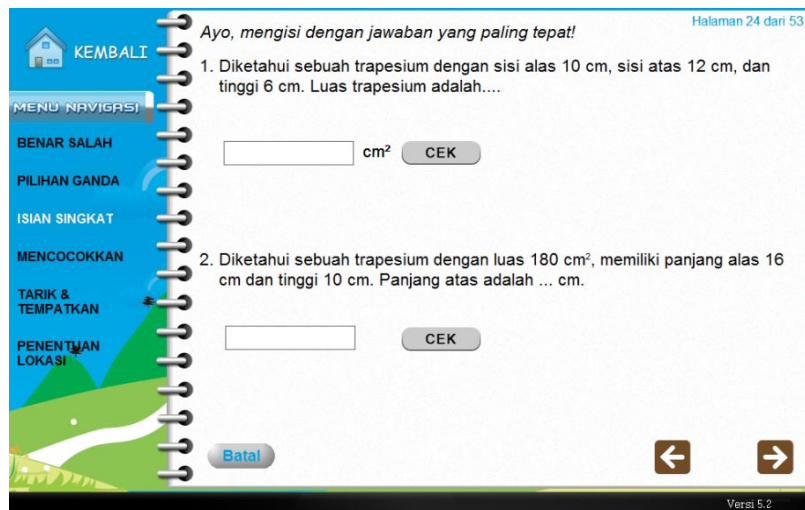
Gambar 8. Halaman Menu Materi Uji



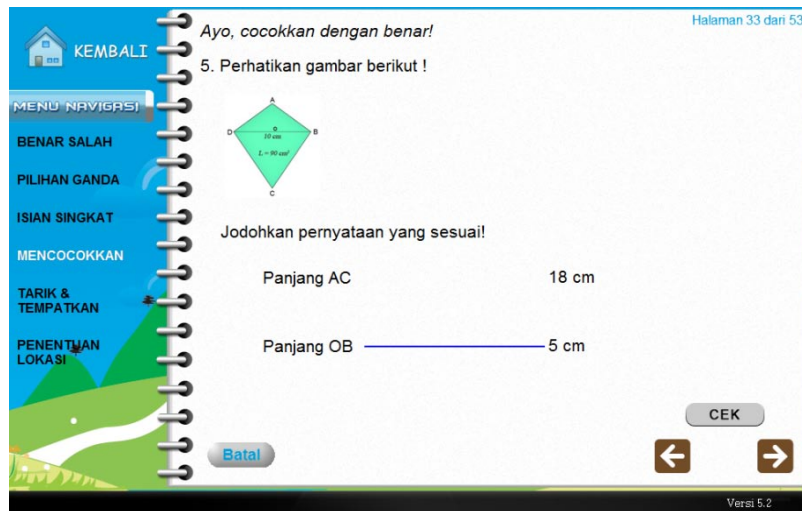
Gambar 9. Halaman Sub Menu Materi Uji (Benar Salah)



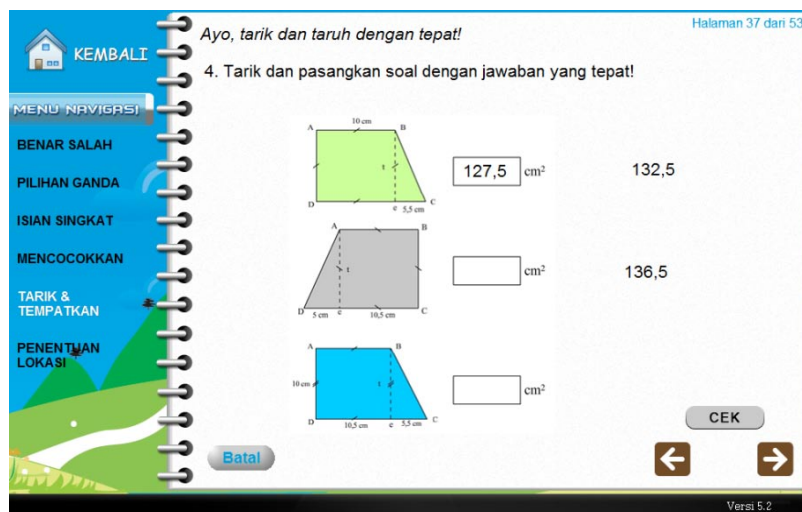
Gambar 10. Halaman Sub Menu Materi Uji (Pilihan Ganda)



Gambar 11. Halaman Sub Menu Materi Uji (Isian Singkat)



Gambar 12. Halaman Sub Menu Materi Uji (Mencocokkan)



Gambar 13. Halaman Sub Menu Materi Uji (Tarik & Tempatkan)



Gambar 14. Halaman Sub Menu Materi Uji (Penentuan Lokasi)

Tabel 2. Hasil pengelompokan data kajian dalam 3 (tiga) kriteria kualitas (matriks)

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
A	Operability																															
1	Tombol menu pada halaman utama bermasalah	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Tombol menu pada halaman materi ajar bermasalah (link hanya pada tulisan)	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	T
3	Tombol navigasi menu menuju lembar yang sama/ <i>missing link</i>	Y	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T
4	<i>Link</i> tombol membingungkan	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y
B	Training																															
5	Tampilan kurang menarik (monoton)	T	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T
6	Kombinasi warna kurang pas	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T
7	Tombol/letak tombol tidak konsisten	T	T	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T
8	Kurang tambahan audio/ audio kurang baik	T	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T
9	Terdapat salah tulis dan ukuran huruf	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
C	Communicativeness																															
10	<i>Feedback</i> keliru	T	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	T
11	Gambar/animasi dengan audio/teks tidak sinkron	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
12	Tulisan dengan audio tidak sinkron	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T
13	Terdapat <i>feedback box</i> pada materi uji	Y	T	T	T	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T	Y
14	Gambar tombol tidak sesuai materi	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T

Y=Ya ; T=Tidak

B. Pembahasan

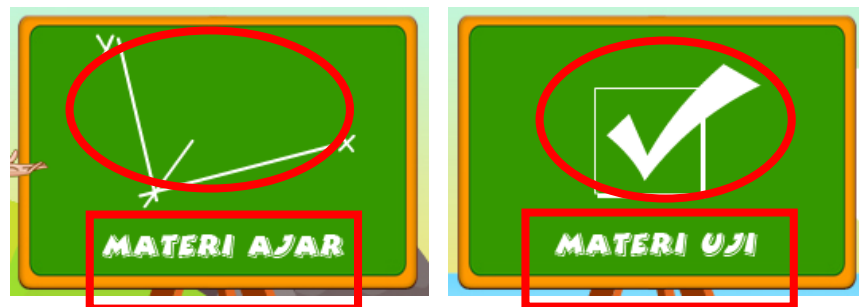
Berdasarkan data hasil pengkajian media pembelajaran yang dilakukan oleh 31 pengkaji, diperoleh beberapa temuan yang telah dikelompokkan kedalam 3 kriteria kualitas media pembelajaran (*operability*, *training*, dan *communicativeness*) yaitu sebagai berikut:

1. *Operability*

Pada tingkat kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran ICT-EQEP, dijabarkan berikut ini:

a. Tombol menu pada halaman utama bermasalah

Terdapat 2 (dua) objek (tanda elips dan kotak) ketika disorot menggunakan mouse mengakibatkan kursor berubah menjadi penunjuk, padahal yang dapat menuju ke *link* berikutnya hanya pada objek yang bertanda kotak. Sebanyak 22 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 9 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 15. Contoh tombol yang bermasalah

- b. Tombol menu pada halaman materi ajar bermasalah (link hanya pada tulisan)

Terdapat tombol misal dicontohkan “menghitung luas trapesium dan layang-layang”, “menyelesaikan permasalahan luas bidang datar”, dan “games” dapat menuju ke *link* berikutnya dengan mengarahkan pointer mouse pada tulisan misal “games” (lingkaran-elips); jika yang di klik pada gambar tombolnya (kotak) tidak menghasilkan tautan apa-apa. Sebanyak 25 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 6 pengkaji menyatakan ini bermasalah.



Gambar 16. Contoh tombol yang bermasalah

- c. Tombol navigasi menu menuju lembar yang sama/ *missing link*

Terdapat tombol yang tidak menuju ke *link* apapun. Tombol “Materi Ajar” ketika diklik tidak menuju ke *frame* manapun. Sebanyak 10 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 21 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 17. Contoh tombol yang bermasalah

- d. *Link* tombol membingungkan

Terdapat 2 (dua) buah tombol, yang satu tombol tulisan “Sebelumnya dan Selanjutnya” (lingkaran atas) dan tombol dengan panah kiri-kanan (lingkaran bawah) memiliki fungsi yang sama. Sebanyak 18 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 13 pengkaji menyatakan ini bermasalah.



Gambar 18. Contoh tombol yang bermasalah

2. Training

Pada tingkat kemudahan pemakai baru untuk menggunakan media ICT-EQEP, dijabarkan berikut ini:

- a. Tampilan kurang menarik (monoton)

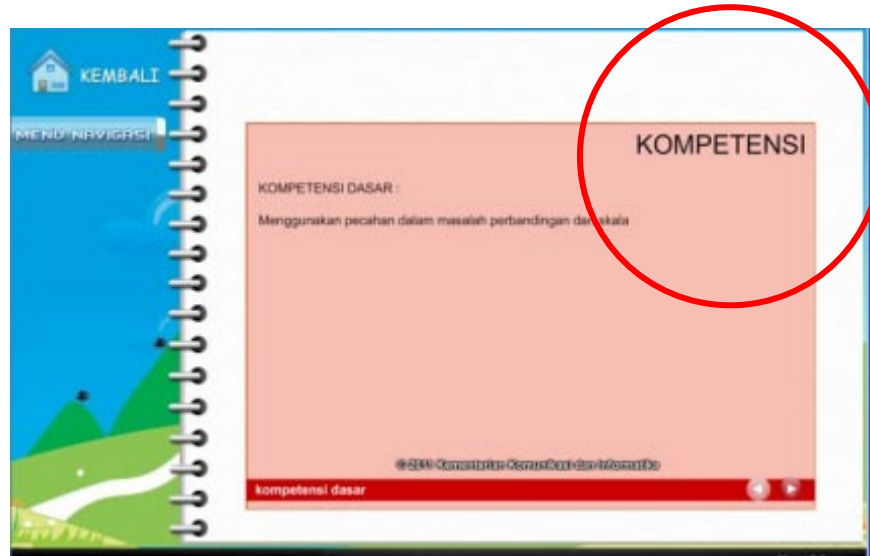
Background monoton tidak ada animasi/ gambar bergerak. Sebanyak 14 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 17 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 19. Contoh bagian yang bermasalah

b. Kombinasi warna kurang pas

Kombinasi pada warna latar/ *background* tidak ada, hanya warna putih polos yang muncul. Sebanyak 14 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 17 pengkaji menyatakan ini bermasalah.



Gambar 20. Contoh bagian yang bermasalah

c. Tombol/letak tombol tidak konsisten

Tombol “menu navigasi” dan tombol “kembali” tidak konsisten peletakkannya. Sebanyak 7 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 24 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



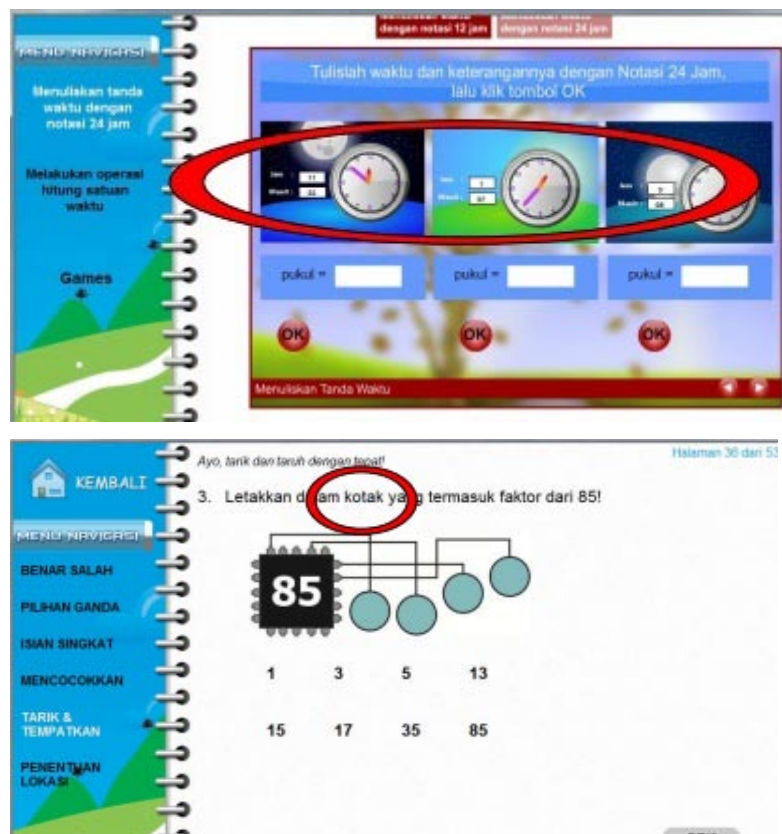
Gambar 21. Contoh bagian yang bermasalah

d. Kurang tambahan audio/ audio kurang baik

Pada beberapa scene soal maupun materi tidak ditemukan suara pendukung pembelajaran (narasi). Sebanyak 17 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 14 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.

e. Terdapat salah tulis dan ukuran huruf

Terdapat penulisan bentuk kolom dan huruf tidak konsisten, juga perintah “kotak” namun yang disediakan “lingkaran”. Sebanyak 15 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 16 pengkaji menyatakan ini bermasalah.



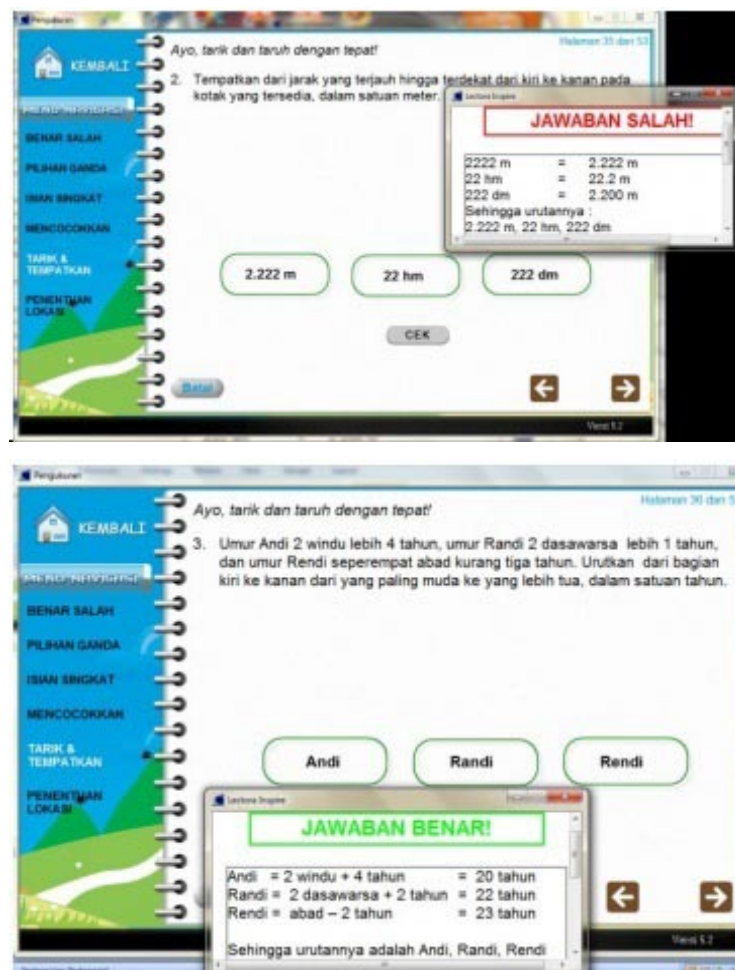
Gambar 22. Contoh bagian yang bermasalah

3. Communicativeness

Pada tingkat kesesuaian antara data yang dimasukkan/*input* dengan data yang ditampilkan/*output* pada media ICT-EQEP, dijabarkan berikut ini:

a. Feedback keliru

Sebanyak 8 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 23 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 23. Contoh bagian yang bermasalah

b. Gambar/animasi dengan audio/teks tidak sinkron

Pada beberapa bagian ditemukan ketidaksinkronan ini, antara lain terdapat hal seperti berikut ini: sebelum audio/ narasi untuk menjelaskan tentang bunyi berjalan, tulisan “Bunyi adalah.....bergetar” sudah muncul dahulu. Sehingga user sudah tahu terlebih dahulu sebelum audio/ narasi berjalan. Sebanyak 14 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 17 pengkaji menyatakan ini bermasalah.

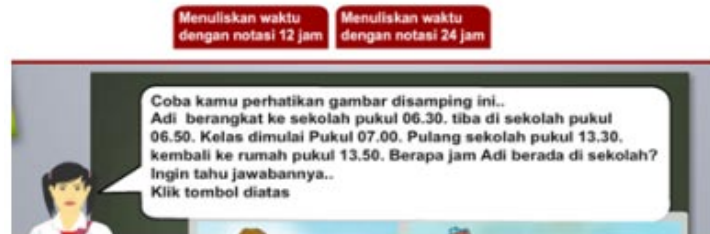


Gambar 24. Contoh bagian yang bermasalah

c. Tulisan dengan audio tidak sinkron

Ilustrasi awal tidak sesuai dengan tujuan, ilustrasi tidak menjelaskan cara menuliskan waktu dengan dua notasi. Ilustrasi lebih pada operasi hitung satuan waktu. Sebanyak 5 pengkaji menyatakan

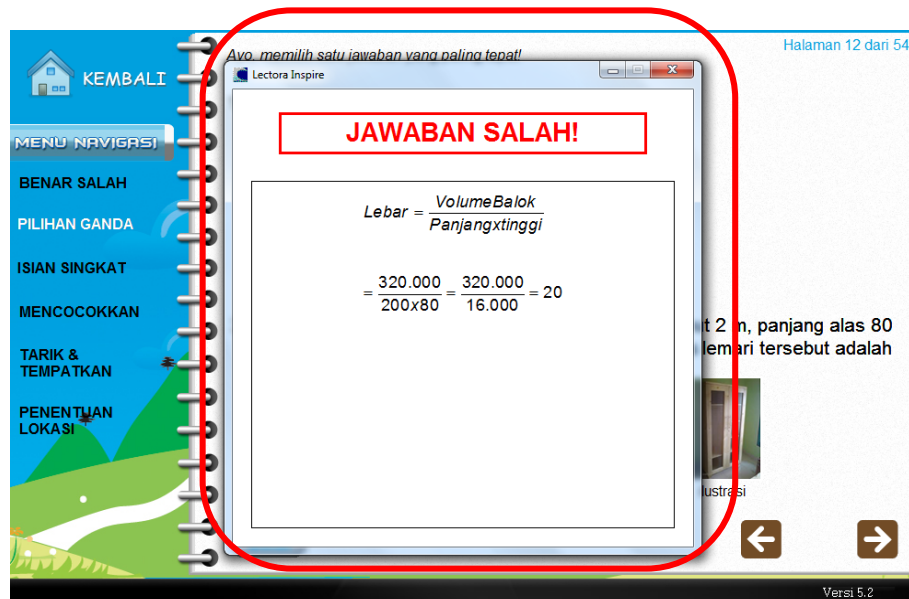
ini bermasalah, sedangkan 26 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 25. Contoh bagian yang bermasalah

d. Terdapat *feedback box* pada materi uji

Pada materi uji terdapat kotak dialog *feedback* untuk setiap soal. Dalam materi uji semestinya tidak diberi *feedback* berupa jawaban yang benar. Sebanyak 23 pengkaji menyatakan tidak bermasalah, sedangkan 8 pengkaji menyatakan ini bermasalah.



Gambar 26. Contoh bagian yang bermasalah

- e. Gambar tombol tidak sesuai materi

Pada mata pelajaran IPA tombol “materi ajar” dan “materi uji” menggunakan grafis mata pelajaran Matematika. Sebanyak 8 pengkaji menggunakan grafis mata pelajaran Matematika. Sebanyak 8 pengkaji menyatakan ini bermasalah, sedangkan 23 pengkaji menyatakan tidak bermasalah.



Gambar 27. Contoh bagian yang bermasalah

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Operability*

Pada tingkat kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran ICT-EQEP ini cukup dapat digunakan, karena tombol yang bermasalah lebih sedikit dan bukan pada tombol-tombol yang memiliki fungsi utama.

2. *Training*

Pada tingkat kemudahan pemakai baru untuk menggunakan media ICT-EQEP, pengguna baru kurang mudah dalam pengoperasian karena ketidakkonsistensian tampilan (menu tombol dan grafis). Sehingga pengguna harus mengulang-ulang proses penggunaannya sebelum melakukan pembelajaran mandiri.

3. *Communicativeness*

Pada tingkat kesesuaian antara data *input/ output* pada media ICT-EQEP cukup dapat dipahami, namun pada materi uji hendaknya tanpa dimunculkan *feedback* pada jawaban soal materi uji. Dalam hal media bantu/ tambahan seperti pada narasi, gambar, dan juga teks yang tidak sinkron dapat mengakibatkan ketidaknyamanan penggunaan jika dilaksanakan pembelajaran mandiri.

B. Saran

Karena keterbatasan penulis, penelitian ini hanya terbatas pada uji *usability* media pembelajaran ICT-EQEP. Untuk kedepannya peneliti harapkan adanya :

1. Evaluasi lanjutan guna memperbaiki dan/ atau membuat media baru sesuai dengan rekomendasi hasil kajian media yang peneliti gunakan untuk membuat analisisnya dari media pembelajaran dalam ICT-EQEP ini. Karena terdapat bagian-bagian yang mengalami kekurangtepatan dan ketidakselarasan antara materi dengan penggunaan media bantu (suara, gambar, animasi, warna, maupun tampilan antarmuka).
2. Dilakukan evaluasi yang terus-menerus (periodik) mengingat kemungkinan adanya perubahan-perubahan yang terjadi pada sistem kurikulum yang digunakan sebagai acuannya dan juga semakin pesatnya perkembangan di dalam dunia IPTEK dewasa ini terutama dalam bidang TIK, khususnya pada media pembelajaran yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Metode Penelitian*. PT Bina Aksara. Jakarta.
- Corazon, Anita., Kartika., Andini, Nidya. (2009). *Metode Pengukuran Usability dari Graphical User Interface pada Open Office 2.3 dengan Microsoft Office 2007*, Universitas Gunadarma, Indonesia.
- Fahmy, S., Haslinda, N., Roslina, W., & Fariha, Z. (2012). Evaluating the Quality of Software in e-Book Using the ISO 9126 Model. *International Journal of Control and Automation*, 5(2), 115-122.
- <http://qualityteam.files.wordpress.com/2013/03/mccalls-model.png> (diakses pada 20-08-2014, pukul 6:17 WIB).
- Grady, R. B. (1992). *Practical software metrics for project management and process improvement*. Prentice-Hall, Inc..
- Grady, R. B. (1996). Software failure analysis for high-return process improvement decisions. *Hewlett Packard Journal*, 47, 15-24.
- Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. The Unified Software Development Process.
- Jung, H. W., Kim, S. G., & Chung, C. S. (2004). Measuring software product quality: A survey of ISO/IEC 9126. *IEEE software*, 21(5), 88-92.
- Kitchenham, B., & Pfleeger, S. L. (1996). Software quality: The elusive target. *IEEE software*, 13(1), 12-21.
- KITCHENHAM, B., & LAWRENCE, S. SOFTWARE QUALITY: THE ELUSIVE TARGET.
- Kruchten, P. (2004, December). An ontology of architectural design decisions in software intensive systems. In *2nd Groningen Workshop on Software Variability* (pp. 54-61).
- Kruchten, P. (2004). *The rational unified process: an introduction*. Addison-Wesley Professional.
- Martin, L., Martinez, D. R., Revilla, O., Aguilar, M. J., Santos, O. C., & Boticario, J. G. (2008, February). Usability in e-Learning Platforms: heuristics comparison between Moodle, Sakai and dotLRN. In *The 7th European Conference on e-Learning, Agia Napa, Cyprus*.

- Milicic, D. (2005). "Software quality attributes and trade-offs", chapter *Software Quality Models and Philosophies*. Blekinge Institute of Technology, 3-19.
- Padayachee, I., Kotze, P., & van Der Merwe, A. (2010). ISO 9126 external systems quality characteristics, sub-characteristics and domain specific criteria for evaluating e-Learning systems. *The Southern African Computer Lecturers' Association, University of Pretoria, South Africa*.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Sharma, A. K., Kalia, A., & Singh, H. (2012). An Analysis of Optimum Software Quality Factors. *IOSR Journal of Engineering*, 2(4), 663-669.
- Zeiss, B., Vega, D., Schieferdecker, I., Neukirchen, H., & Grabowski, J. (2007). Applying the iso 9126 quality model to test specifications. *Software Engineering*, 231-242.

LAMPIRAN



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : AbuKhoris,S.Pd


Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta

Judul Materi : Kependudukan dan masalah lingkungan




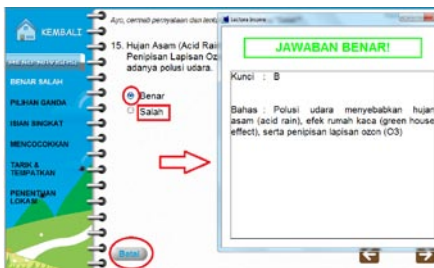
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

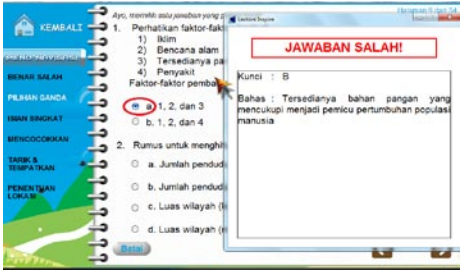
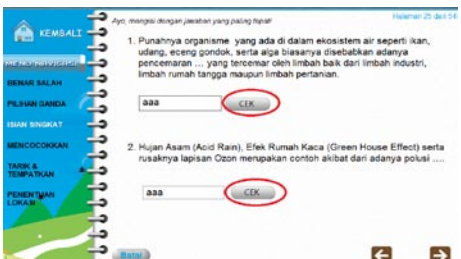

Jenjang : SLTP

Kelas : 7

No	Bagian yang salah / kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Hanya bisa masuk materi kalau di klik pada tulisannya	Gambar pada samping tulisan agar di link kan untuk mempermudah masuk ke materi ajar
2		chapter yang ada pada menu memiliki link yang sama dengan tombol materi kelahiran, kematian, dan imigrasi pada materi kependudukan, hal ini dapat membingungkan siswa	sebaiknya pada chapter tidak perlu di link ke materi dan di sebaiknya bedakan warna tulisan materinya utama dan sub materinya
3		warnanya kurang cerah	sebaiknya diberikan warna yang lebih cerah sehingga tampilannya akan lebih menarik

4		tidak ada link dan tidak ada materi awal (apersepsi) untuk masuk sub materi penebangan hutan dan materi pencemaran lingkungan	sebaiknya di tambah scene untuk memberikan materi awal (apersepsi) untuk masuk ke sub materinya.
5		Tidak menampilkan kegiatan apapun pada scene ini kecuali tombol lanjut dan tombol menu	sebaiknya kalau memang tidak digunakan dihapus atau mungkin bisa isikan tentang jenis hutan yang ada di indonesia, keadaan di dalamnya serta manfaatnya bagi makhluk hidup
6		tidak ada link dan tidak ada materi awal (apersepsi) untuk membagi faktor penyebab pencemaran lingkungan. (faktor alam dan faktor manusia)	sebaiknya di tambah scene untuk penempatan video dan narasi untuk membagi faktor penyebab pencemaran lingkungan. (faktor alam dan faktor manusia)
7		memiliki link yang sama pada satu scene, narasi yang sama pada chapter faktor alami dan gunung meletus.	perlu dipisah antara link faktor alami dan gunung meletus serta dibuat narasi sendiri sendiri (faktor alami narasi sendiri, gunung meletus narasi sendiri)
8		video tidak bisa diperbesar, menggunakan bahasa asing dan tidak dilengkapi dengan teks terjemahan bahasa	perlu di ubah agar tampilan video bisa diperbesar dan perlu ditampilkan terjemahan bahasa agar mempermudah siswa dalam memahami pengertian dan dampak dari tsunami.

9		<p>Untuk digunakan pada siswa sekolah menengah pertama pemberian video kurang menarik</p>	<p>Berikan macam macam bentuk video mengenai akibat manusia tidak menjaga lingkungan,dampak positif yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan, dan perannya manusia dalam menjaga lingkungan.</p>
10		<p>setelah menjawab dengan benar, di layar masih ditampilkan bayangan bendanya</p>	<p>Sebaiknya tidak perlu diberikan bayangan benda sehingga ketika siswa menjawab dengan benar maka akan terlihat lingkungan yang bersih.</p>
11		<p>setelah game selesai, tidak ada petunjuk untuk menuju ke materi uji</p>	<p>berikan tombol atau petunjuk untuk menuju ke materi selanjutnya.</p>
12		<p>Dalam materi uji terdapat game soal yang terbagi dalam beberapa pilihan, setelah masuk dalam salah satu pilihan soal terdapat tombol batal, kita bisa membatalkan untuk pengerjaan soal, tapi ketika masuk lagi ke soal yang sama, masih terdapat jawaban yang tadi dibatalkan, kecuali kalau semua program lectora dihentikan,selanjutnya untuk jendela pembahasan jawaban harus di klik tombol close untuk menghilangkannya.</p>	<p>Seharusnya kalau sudah di batalkan ketika masuk lagi ke soal jawaban sudah dibersihkan tidak ada lagi jawaban yang tadi, Jendela pembahasan sebaiknya hilang secara otomatis setelah beberapa menit, untuk bisa lanjut ke soal selanjutnya.</p>

13		<p>Pada soal materi uji bagian pilihan ganda ketika jawaban salah akan langsung muncul kunci jawabannya beserta pembahasan dan siswa bisa mengganti jawaban yang benar.</p>	<p>Dalam pengerjaan soal materi uji ketika jawaban salah jangan ditampilkan kunci jawaban dan pembahasan, karena semua soal akan di skor pada akhir soal, dan akan menentukan pada daya serap siswa.</p>
14		<p>Terdapat tombol Cek pada setiap scene pada soal uji kompetensi tetapi tidak bisa digunakan (Tidak berfungsi)</p>	<p>Sebaiknya untuk semua soal tidak perlu ada tombol cek, kecuali pada scene terakhir pada lembar uji kompetensi, untuk mengetahui daya serap siswa.</p>
15		<p>Pada soal penentuan lokasi, ketika kita menjawab salah juga muncul kunci jawabannya.</p>	<p>Ketika jawaban salah tidak perlu ditampilkan kunci jawabannya</p>



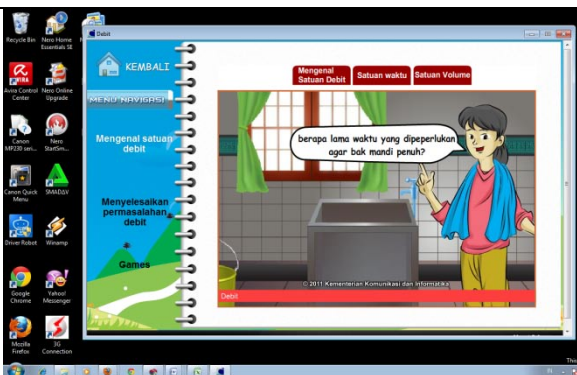


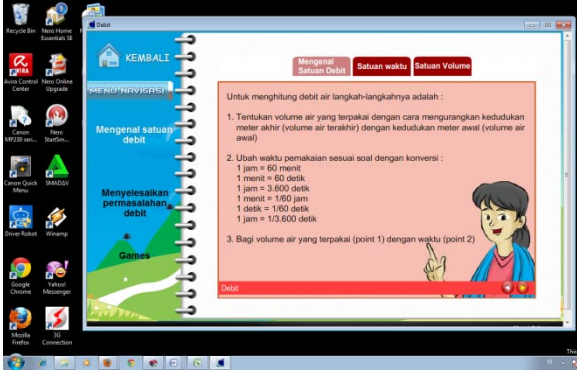

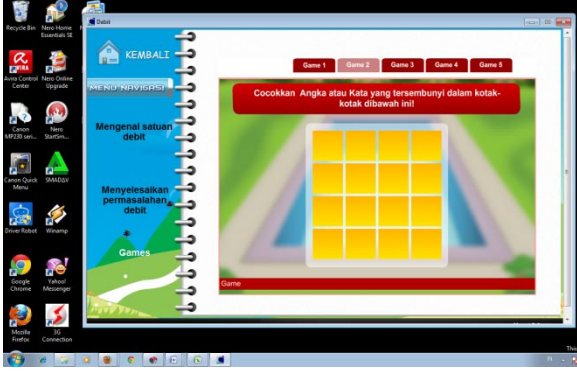
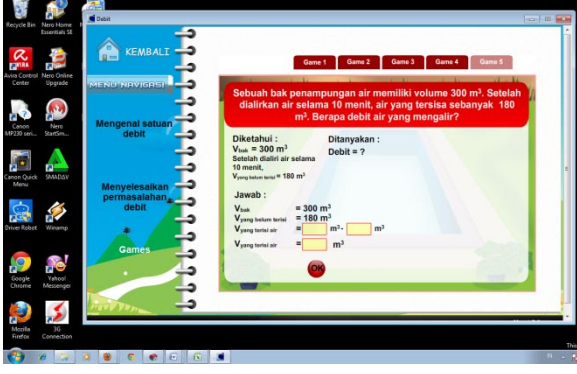
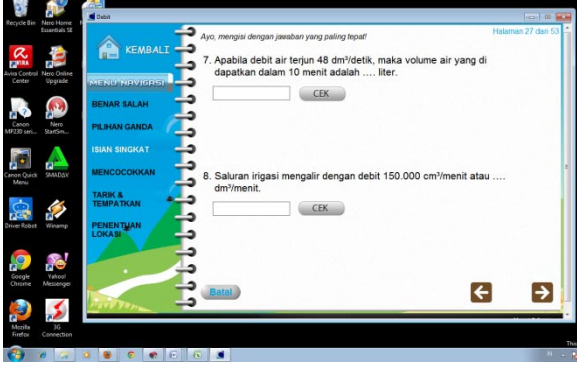
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

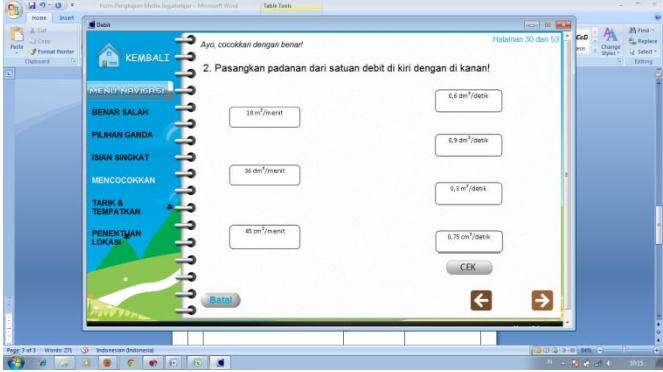
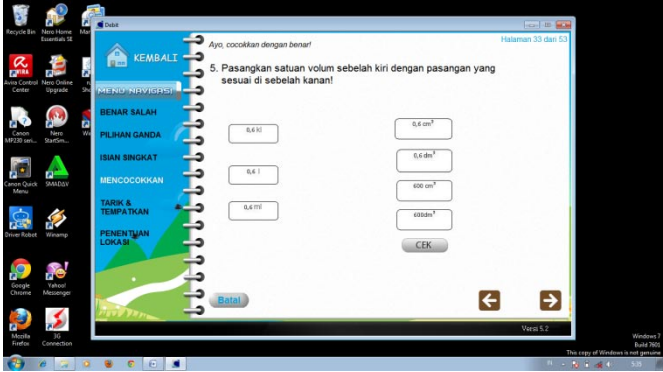
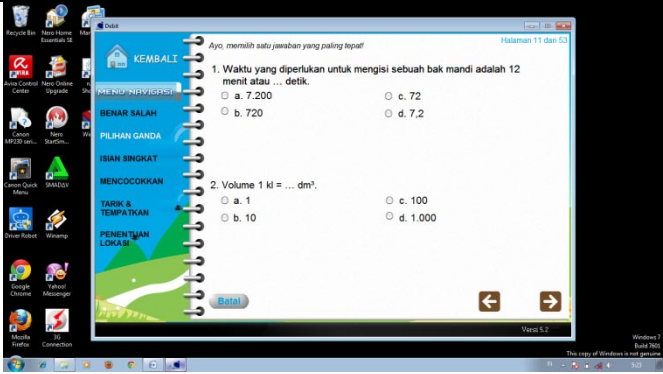
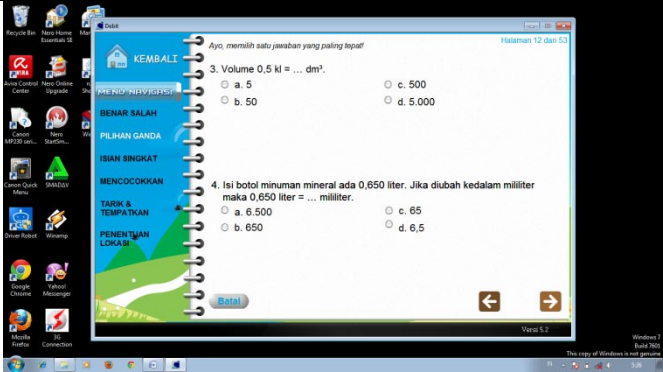
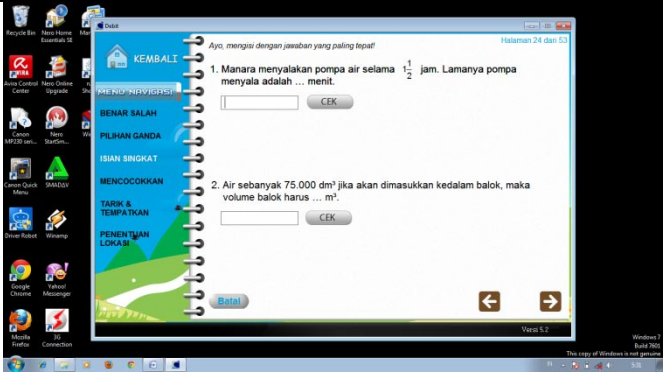
Nama Pengkaji : Agustina Martini
Sekolah / Instansi : SD N Kaliduren

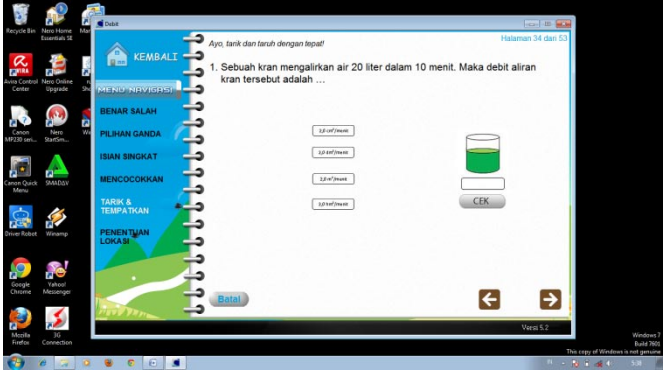
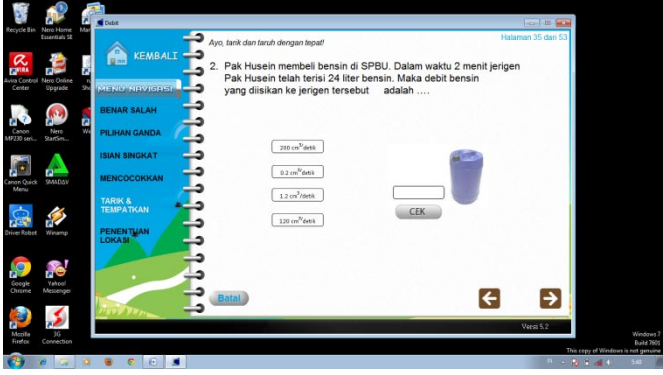
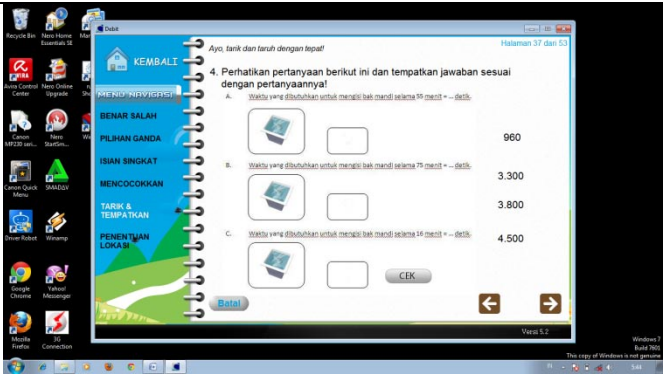
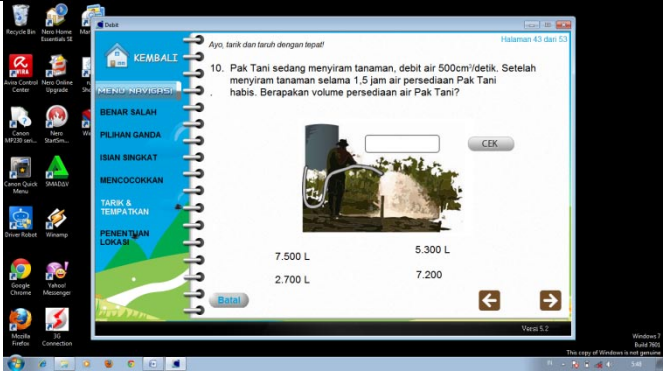
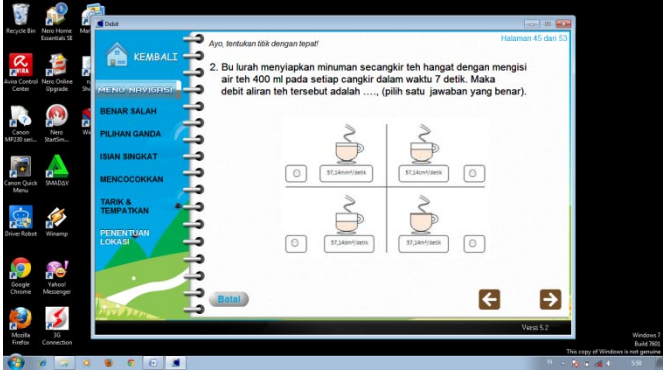
Judul Materi : Debit
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Auto link	Sebaiknya tombol materi ajar dan materi uji, tidak hanya pada tulisannya, tetapi satu kotak itu dijadikan tombol aktif
2.		Narasi audio tidak sesuai gambar	Narasi audio sebaiknya sesuai dengan video yang diputar, misalnya Susi bangun pagi. Ia kemudian mandi, tetapi bak mandinya kosong. Susi harus mengisi bak mandi tersebut. Berapa waktu yang diperlukan Susi untuk mengisi bak mandi?
3.		<ul style="list-style-type: none">Kesalahan penulisan	Kata dipeperlukan, seharusnya diperlukan

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		<ul style="list-style-type: none">Kerapian penulisan materi nomor 2	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya tanda sama dengan dibuat lurus, supaya terlihat rapi 1 jam = 60 menit 1 menit = 60 detik 1 jam = 3.600 detik
5.		<ul style="list-style-type: none">Narasi audio	<ul style="list-style-type: none">Jika saat lebah naik ada narasi jika “tiap naik satu tangga dibagi 1.000”, maka sebaiknya saat lebah turun juga diberi narasi “tiap turun satu tangga dikali 1.000”
6.		<ul style="list-style-type: none">Perpaduan warna	<ul style="list-style-type: none">Warna kuning pada kotak-kotak terlihat menyilaukan diganti warna yang lebih lembut
7.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan bilangan dan satuan terpisah	<ul style="list-style-type: none">Pada teks ditulis 180 m³ sebaiknya 180 m³ dijadikan satu baris
8.		<ul style="list-style-type: none">link	<ul style="list-style-type: none">jika ini adalah materi uji, seharusnya tombol cek dihapus saja

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		<ul style="list-style-type: none">ketebalan huruf	<ul style="list-style-type: none">pada perintah tulisan terlihat jelas, akan tetapi pada soal tulisannya tidak terlalu jelas. Sebaiknya warna hitam yang jelas
10.		<ul style="list-style-type: none">warna tulisan kurang jelas	<ul style="list-style-type: none">soal ditulis dengan warna hitam yang jelas.Background dibuat warna yang cerah supaya lebih menarikUkuran/font soal diperbesar
11.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Di soal nomor dua ditulis 1 kl seharusnya 1 kL
12.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Pada soal nomor tiga ditulis 0,5 kl seharusnya 0,5 kL
13.		<ul style="list-style-type: none">Fungsi tombol	<ul style="list-style-type: none">Jika ini adalah evaluasi, pada materi uji isian singkat seharusnya tidak ada tombol “cek”

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		<ul style="list-style-type: none">Font soal	<ul style="list-style-type: none">Ukuran huruf pada soal sebaiknya diperbesarTidak perlu ada tombol cekBackground sebaiknya warna lebih cerah, biar menarik
15.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Di soal ditulis 200 cm³/detik seharusnya 200 cm³/detikTombol cek dihapusBackground diubah warna cerahFont soal diperbesarKelebihan spasi pada soal sebelum kata "adalah"
16.		<ul style="list-style-type: none">Warna soal	<ul style="list-style-type: none">Warna hitam pada soal tidak terlalu jelas. Pilih warna hitam sesuai perintah soalGambar diperjelasTombol cek dihilangkan
17.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Pada angka 7.200 seharusnya ada satuan liternyaTombol cek sebaiknya dihilangkan
18.		<ul style="list-style-type: none">Pilihan warna	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya Gambar diperjelasSebaiknya Angka font nya lebih besarPenulisan soal sebaiknya diatur dengan rata kanan kiri / alignment

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19.		<ul style="list-style-type: none">• Kerapian penulisan soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya penulisan soal diatur dengan format rata kanan kiri
20.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya Font soal diperbesar
21.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya font soal diperbesar
22.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya font soal diperbesar• Pengaturan penulisan soal diformat rata kanan kiri

B. Saran Dan Kesimpulan

Pada umumnya sudah bagus hanya ada beberapa soal yang tidak jelas, ukurannya terlalu kecil atau warna hitamnya terlalu pudar. Musik/audio/instrumennya terlalu lembut, sebaiknya musik pembuka diambil lagu yang ceria. Jika materi uji adalah evaluasi, maka tombol cek sebaiknya dihilangkan, mungkin bisa ditambah waktu pengerjaan. Background dibuat warna yang cerah, agar siswa SD tertarik.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(Agustina Martini)







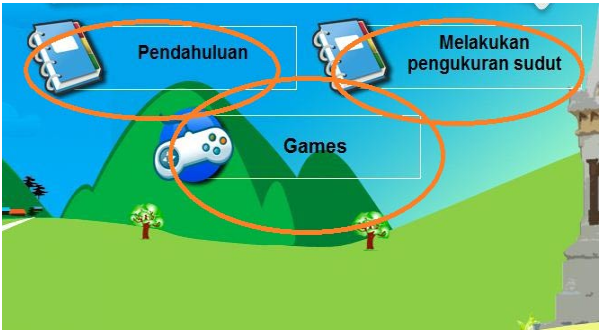


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Donny Riggiyatmoko, S.Pd
Sekolah / Instansi : SD N Gelaran 2

Judul Materi : Pengukuran Sudut
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : V

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Halaman Cover 	<ul style="list-style-type: none">Tombol link untuk mengakses materi hanya dapat di klik pada tulisan MATERI AJAR dan MATERI UJI saja, sedangkan gambar animasi pengukuran sudut dan materi uji hanya sebatas penghias saja.	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya gambar animasi pengukuran sudut dan materi uji dapat juga dijadikan tombol link untuk masuk ke MATERI AJAR dan MATERI UJI. Sehingga jika digunakan oleh anak akan lebih mudah meng-klik masuk ke menu materi dan materi uji.
2.	Materi menentukan besar sudut 	<ul style="list-style-type: none">Pada materi tersebut terdapat gambar jam, dan siswa harus menjawab besar sudut yang dibentuk. Namun jarum pendek jam tersebut tidak tepat pada angka 9.	<ul style="list-style-type: none">Jika terdapat garis-garis detik kan lebih memudahkan siswa dalam memperkirakan besaran sudut tersebut.
3.	Tombol link kunci 	<ul style="list-style-type: none">Terdapat tombol link bergambar kunci di materi soal latihan. Namun tidak disertai keterangan fungsi-fungsi tombol link.	<ul style="list-style-type: none">Jika diawal materi dilengkapi keterangan tombol-tombol link akan membantu siswa dalam menggunakan media belajar.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.	Navigasi 	<ul style="list-style-type: none">Tombol navigasi pada menu materi terkesan tidak konsisten posisi dai awal dan ketika masuk materi berbeda.	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya diletakan pada posisi yang sama sehingga anak-anak akan lebih mudah mengetahui posisi.
5.	Navigasi link materi 	<ul style="list-style-type: none">Tombol navigasi pada materi ajar hanya dapat di klik pada tulisan saja.	<ul style="list-style-type: none">Jika gambar buku dan game pad dapat di klik akan memudahkan siswa dalam masuk ke materi ajar.
6.	Bagian-bagian sudut 	<ul style="list-style-type: none">Pada animasi materi bagian-bagian sudut hanya 90 dan 180 derajat.	<ul style="list-style-type: none">Jika dilengkapi dengan derajat setiap sudut kan membuat materi lebih menarik.
7.	Klik tombol materi 	<ul style="list-style-type: none">Klik tombol materi hanya sebatas tulisan.	<ul style="list-style-type: none">Jika diaktifkan untuk menuju link materi akan lebih menarik.

B. Saran Dan Kesimpulan

Materi yang diberikan cukup menarik bagi siswa, namun bagi siswa SD kelas 5 perlu dilengkapi panduan dalam penggunaan materi. Terutama penggunaan fungsi – fungsi tombol dan simbol yang digunakan untuk menjalankan media pembelajaran.

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Donny Riggiyatmoko, S.Pd)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

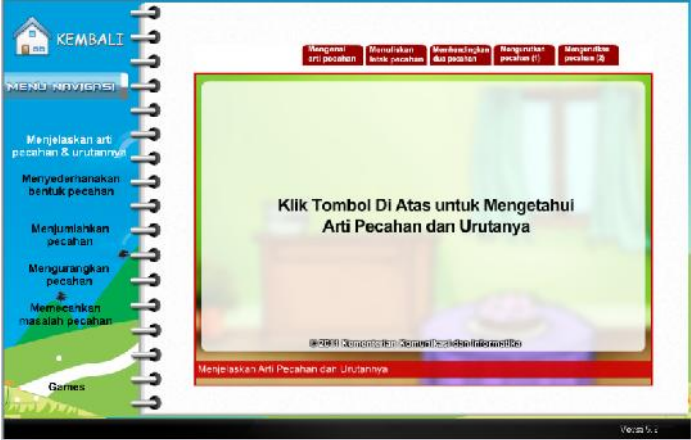
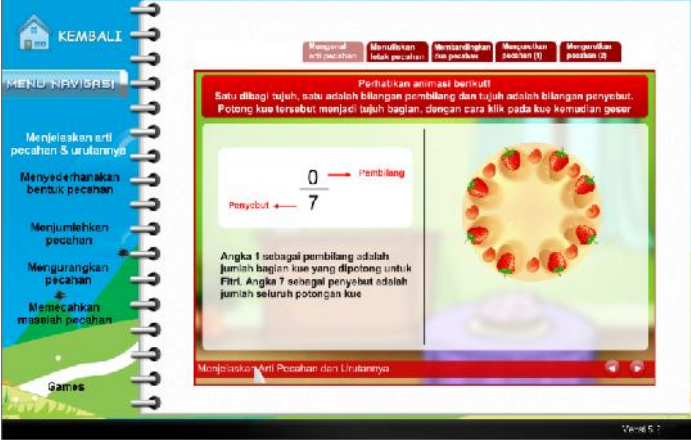


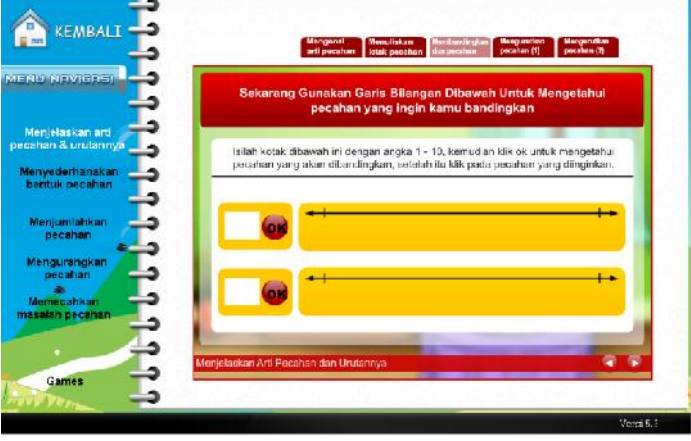
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

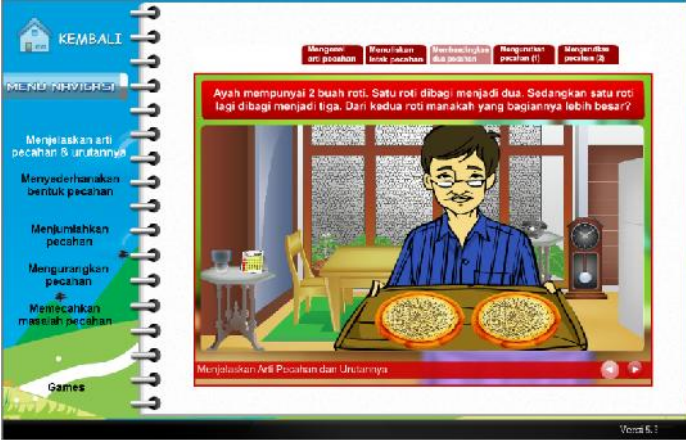
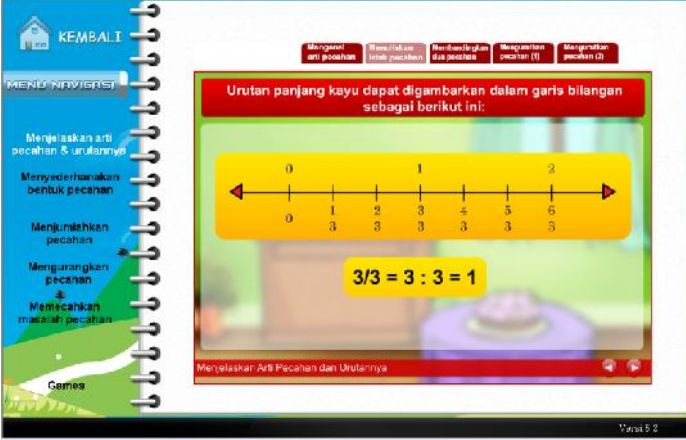
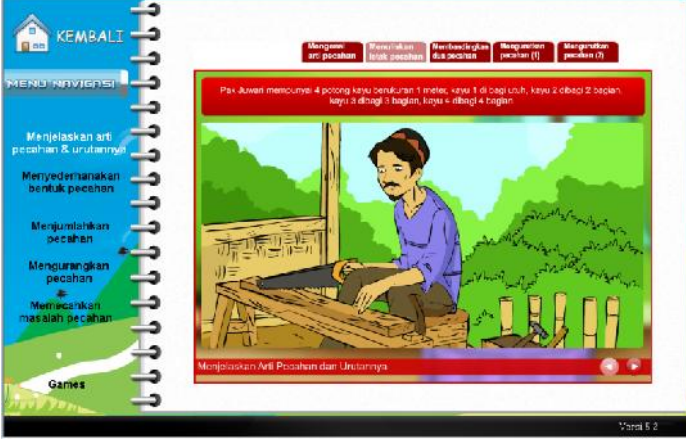


Nama Pengkaji : Dwi Yudha Handono, S.Si.
Sekolah / Instansi : SD Unggulan Aisyiyah Bantul.



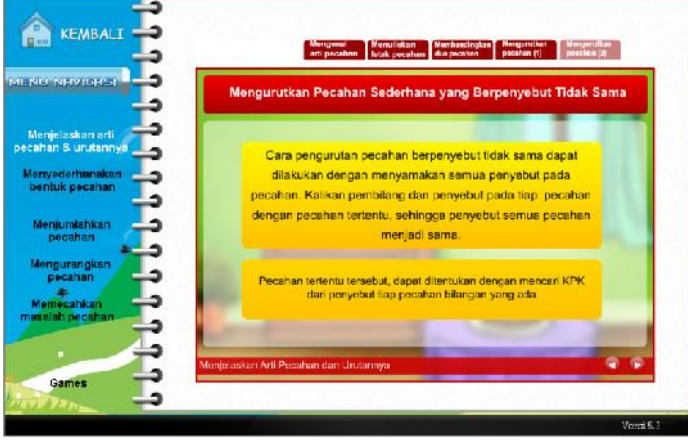


Judul Materi : Bilangan Pecahan.
Mata Pelajaran : Matematika.
Jenjang : Sekolah Dasar (SD).
Kelas : IV (Empat).

A. Form Pengkajian.


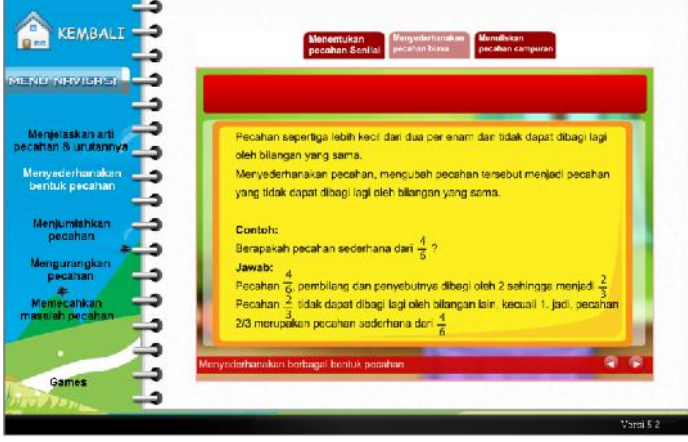
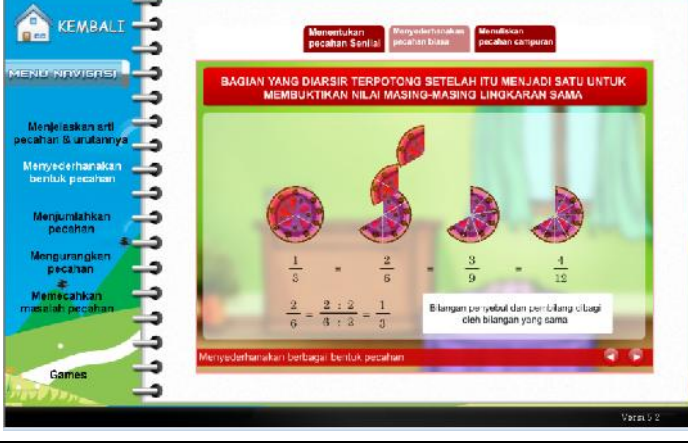
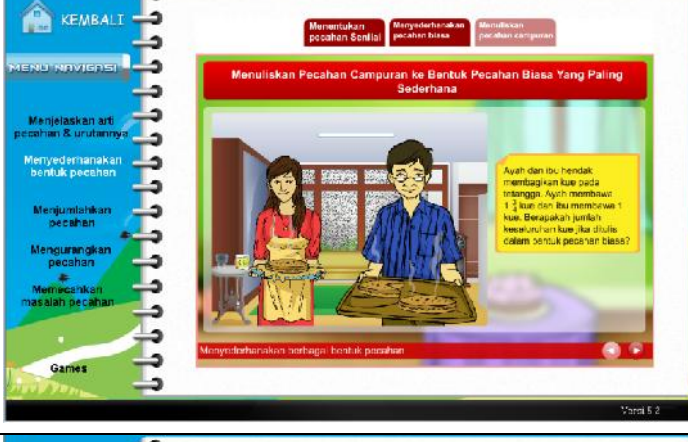
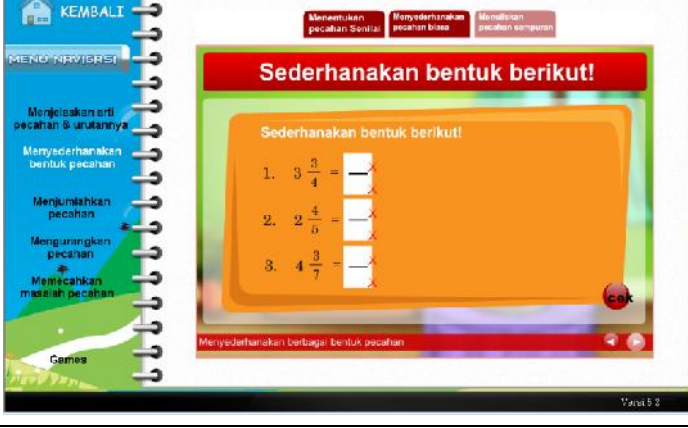
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		<ol style="list-style-type: none">1. Gambar awan, laut, dan pohon berupa gambar diam.2. Pada latar langit tidak dijumpai burung/kupu-kupu yang berterbangan. Demikian juga, latar tanah tidak dijumpai hewan/biota yang bergerak semisal cacing/kelinci.3. Tampilan redaksi judul materi <i>Bilangan Bulat</i> yang terdapat di atas kedua papan pembelajaran. Ketiga hal tersebut berdampak kurang menstimulus multi indera peserta didik.4. Tampilan keseluruhan tidak fullscreen format.	<ol style="list-style-type: none">1. Kedua macam temuan gambar/point 1 dan 2 tersebut, disempurnakan dengan tampilan animasi yang bergerak.2. Point ketiga lebih menstimulus, jika redaksi judul <i>Bilangan Pecahan</i> muncul 10 detik setelah halaman muka dengan kemunculan yang memukau (terbalik dengan redaksi Matematika Kelas 4), semical fade in-out system, atau dim yang dijatuhkan oleh burung terbang/cacing yang merambat.3. Tampilan fullscreen format.
2.		<p>Judul Materi <i>Bilangan Pecahan</i> memakai font size yang kurang besar dan belum centered format. Hali ini menyebabkan ketimpangan pandangan (Terbalik dengan tampilan Matematika Kelas 4).</p>	<p>Gunakan font size yang lebih besar dan center format serta bold untuk font judul.</p>

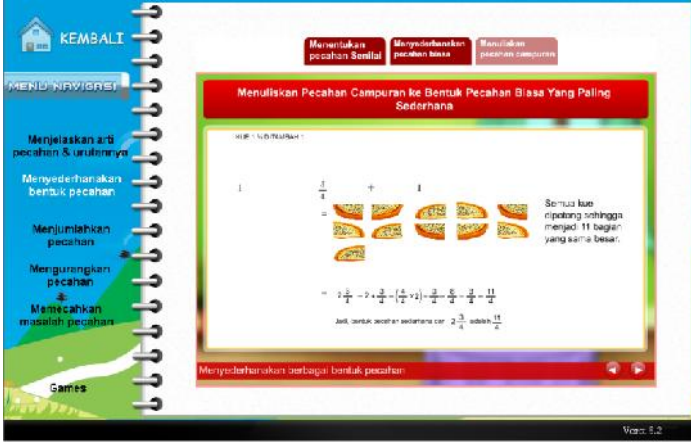
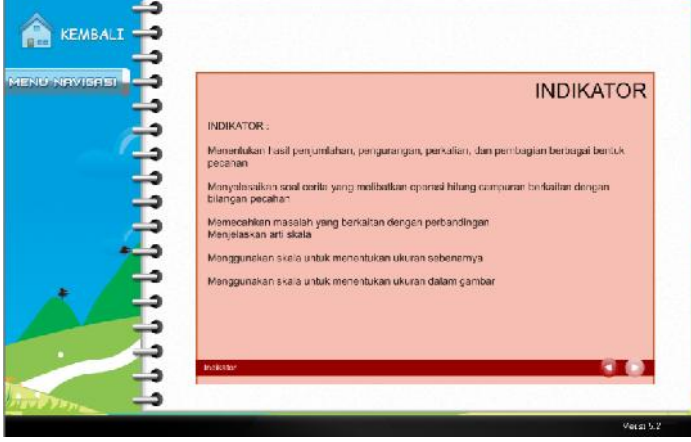

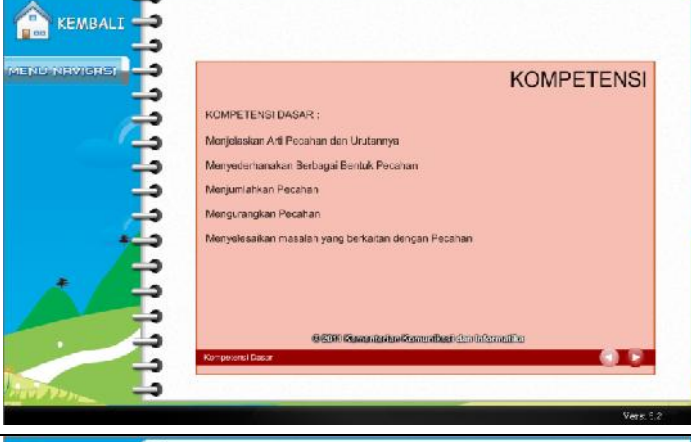

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3.		Blok Icon tautan berwarna merah.	Perbaiki warna Blok Tautan dengan warna yang sesuai dengan background, semisal biru.
4.		Isi materi penjelasan terkait materi salah, yaitu Angka Pembilang.	Perbaiki dengan konten yang sesuai, yaitu angka 0 diganti 1.
5.		Warna Blok Materi kurang sesuai, yaitu kuning.	Perbaiki Warna Blok Materi dengan warna yang sesuai background, semisal biru.
6.		OK	OK
7.		Konten materi latihan pada halaman ini belum tuntas, yaitu notasi garis bilangan belum ada.	Perbaiki dengan konten yang tuntas dan sesuai.

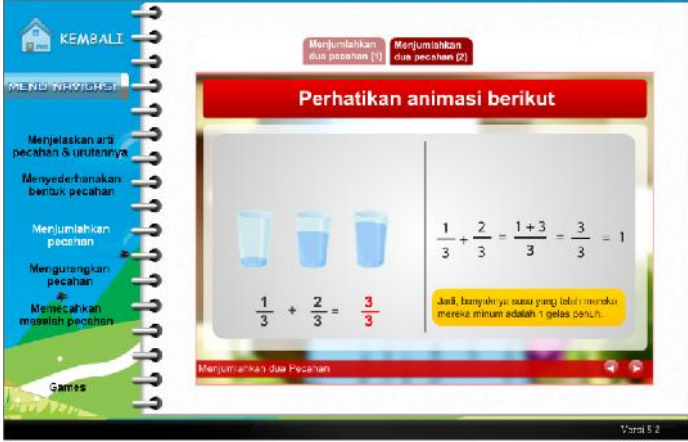

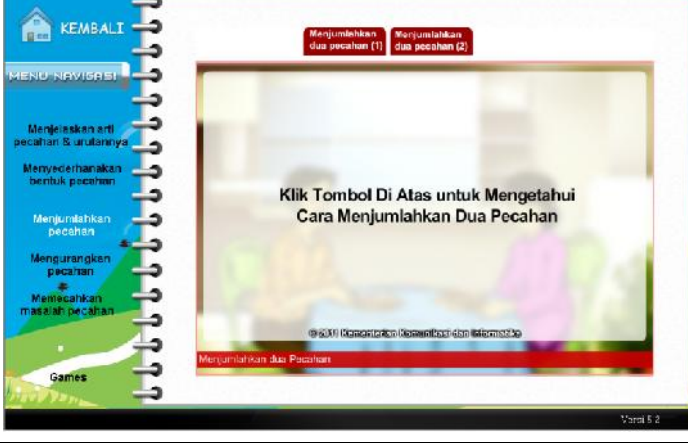
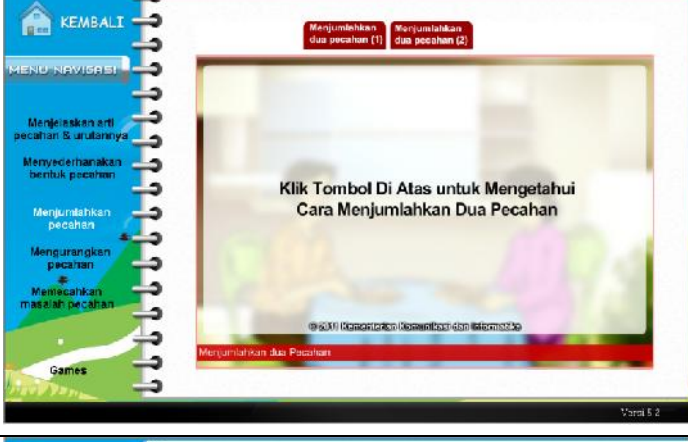
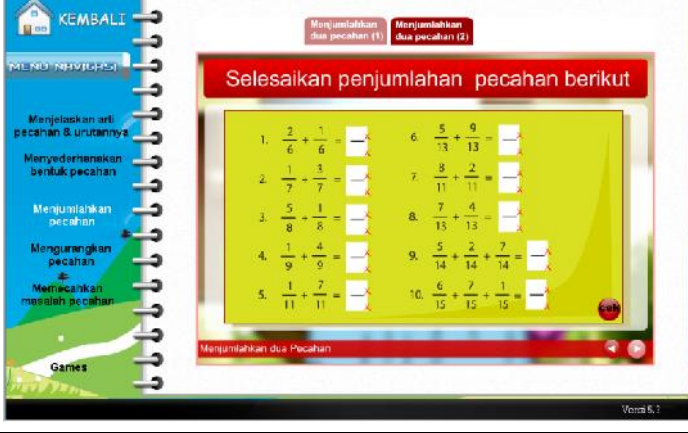
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8.		OK, untuk audio, font size, dan background.	OK.
9.		Warna Blok Penjelasan Materi garis bilangan kurang sesuai, yaitu kuning.	Perbaiki dengan warna yang disesuaikan dengan background dan menghindari warna alarm warn untuk otak.
10.		Font size redaksi materi kurang besar. Selain itu, audio materi tidak jalan.	Gunakan font size yang lebih besar dan upload kembali audio materi pada halaman ini.
11.		Konten OK, untuk audio, font siza, dan background.	OK
12.		Konten audio pada latihan ini tidak berjalan baik.	Upload kembali konten audio untuk halaman ini.

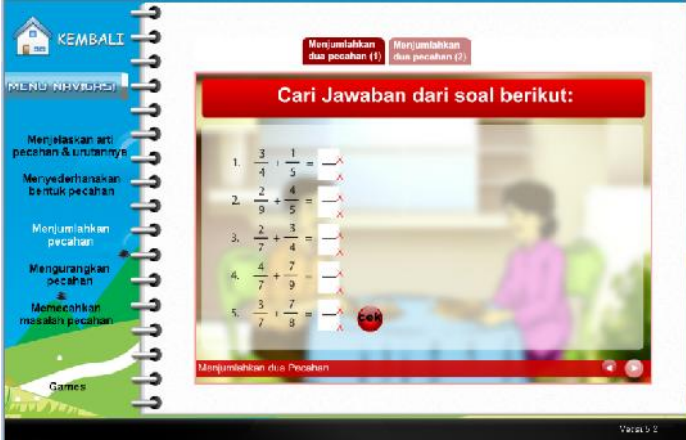




No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Konten OK, untuk audio, font, dan background juga OK.	OK.
14.		Konten OK.	OK.
15.		Warna Blok Materi kurang sesuai, yaitu kuning dan merah (Mind Alarm's Colour)	Sesuaikan warna Blok Materi dengan background, hindari Mind Alarm's Colour.
16.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai untuk halaman ini. Pertahankan font size.
17.		Konten materi kurang sesuai. Sebaiknya penulisan pecahan satu perdua maupun dua perempat, jangan menggunakan garis miring (... / ...).	Penulisan lambang pecahan disesuaikan dengan kaidah matematika dalam penulisan lambang pecahan.

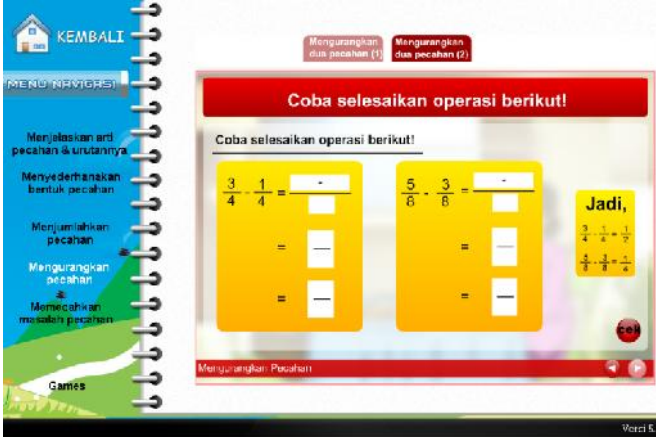
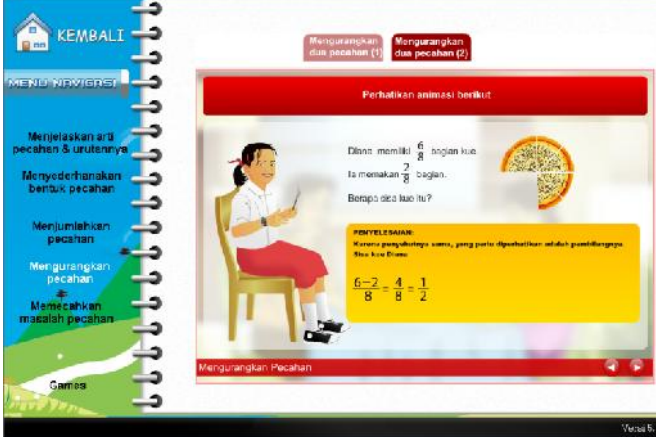



No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain beserta, terkhusus font sizenya.
19.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK. Selain itu, penulisan lambang pecahan tidak menggunakan kaidah matematika (Garis Miring).	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain beserta, terkhusus font sizenya. Perbaiki penulisan lambang pecahan sesuai kaidah Matematika.
20.		Konten audio untuk halaman ini tidak berjalan. Pilihan penggunaan warna pada blok materi dan background kurang sesuai (Mind Alarm's Colour).	Upload kembali konten audio yang sesuai. Perbaiki penggunaan warna yang relevan.
21.		Konten OK.	OK.
22.		Konten audio pada halaman latihan ini tidak berjalan. Penggunaan warna kurang sesuai.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan perbaiki penggunaan warna.

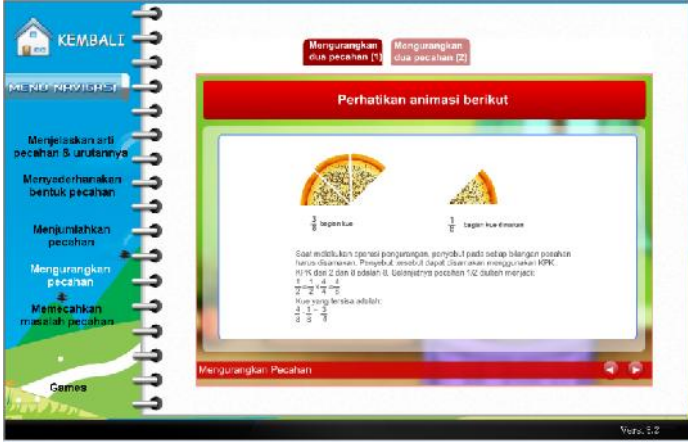




No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
23.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
24.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Demikian juga pemilihan warna blok materi kurang sesuai. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai, selaraskan warna blok, dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
25.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
26.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
27.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Demikian juga pemilihan warna blok materi kurang sesuai. Tapi, font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai, selaraskan warna blok materi, dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.




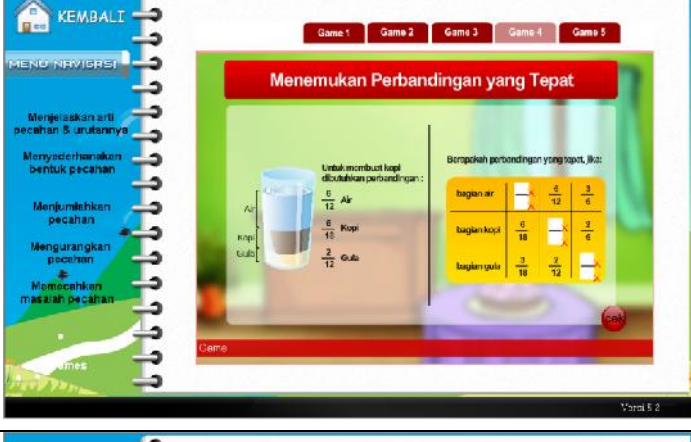

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
28.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan, font size terlalu kecil.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan perbesar font size.
29.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number.
30.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number.
31.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut. Kedua, ternyata tombol tautan di dalam navigasi tidak muncul.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number. Kedua, munculkan kembali tombol tautan navigasi untuk memudahkan lompatan track.
32.		Mohon maaf, konten gambar pada halaman ini kurang mencerminkan pembelajaran, terutama aspek sikap. Siswa yang minum berdiri dengan tangan kiri, kabel terserak, kulkas yang tidak ditutup kembali, dll.	Sebaiknya, diganti dengan tampilan yang mencerminkan pembelajaran terhadap siswa, terutama aspek sikap.


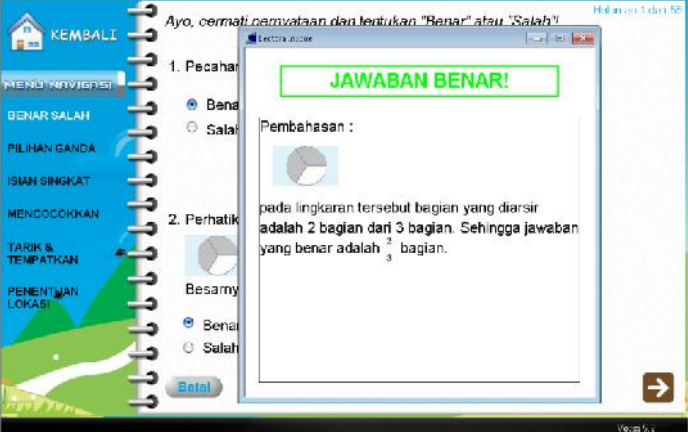
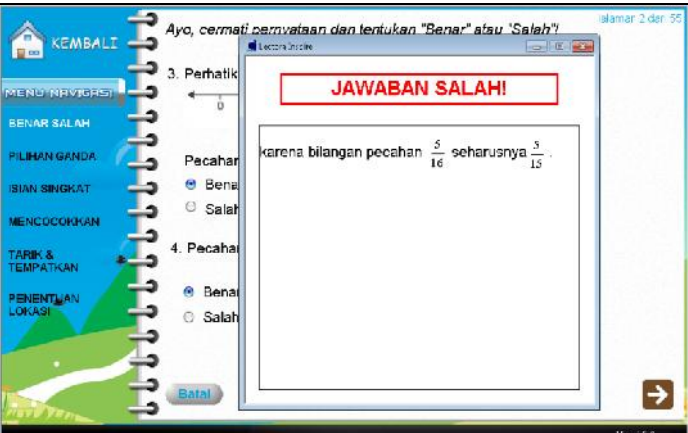
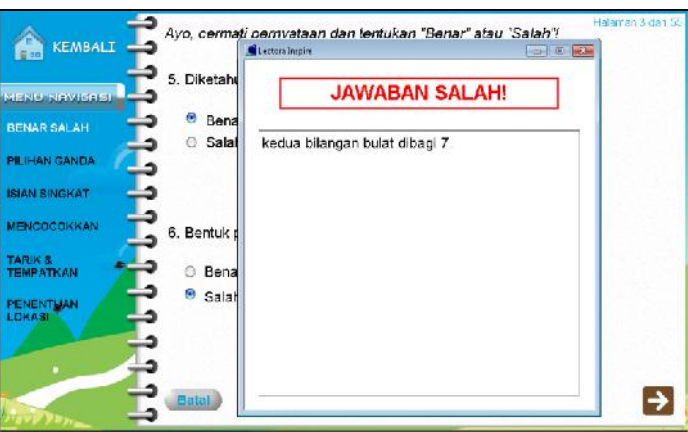
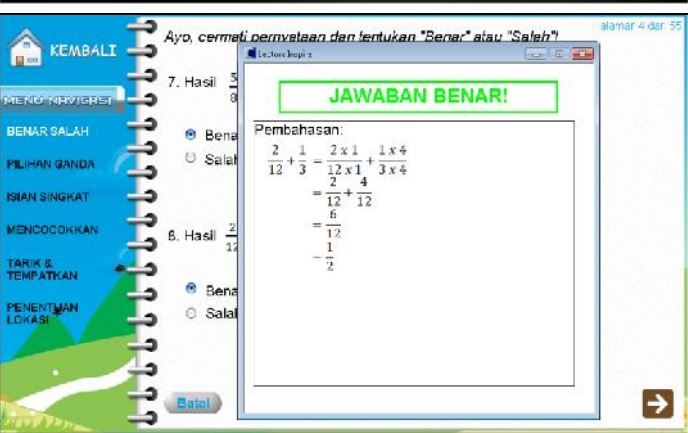
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
33.		Mohon maaf, konten audio/redaksi audio berisi materi yang tidak sesuai dengan tampilan (Pada tampilan tidak menyebutkan pecahan terkait satuan liter).	Re-record dan upload konten/redaksi audio yang sesuai, semisal liter sebagai satuan baku, atau penuh sebagai satuan tak baku).
34.		OK, untuk konten, audio, dan font.	OK.
35.		OK	OK
36.		OK	OK
37.		Halaman latihan ini OK.	OK.

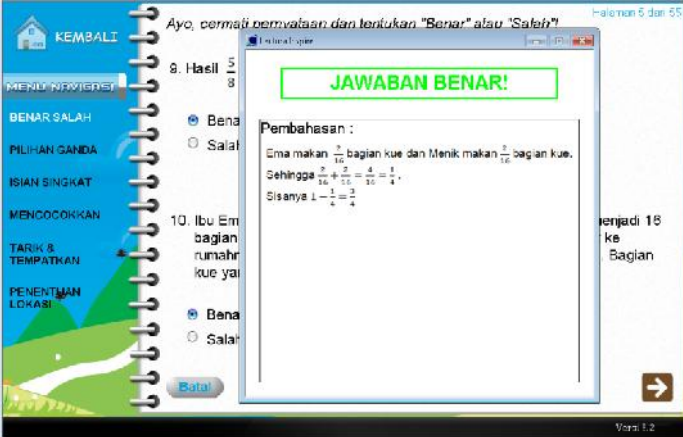
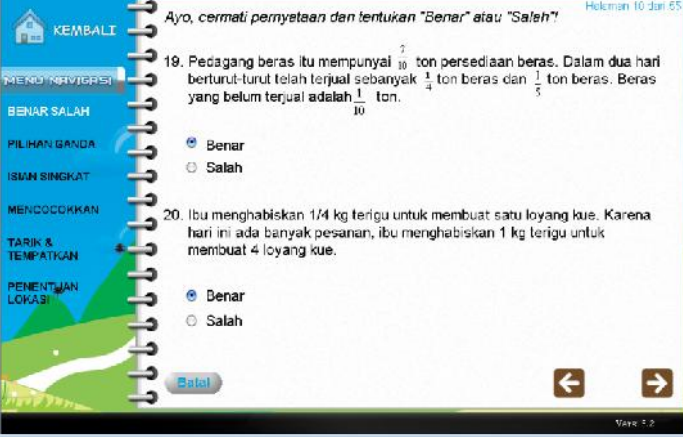
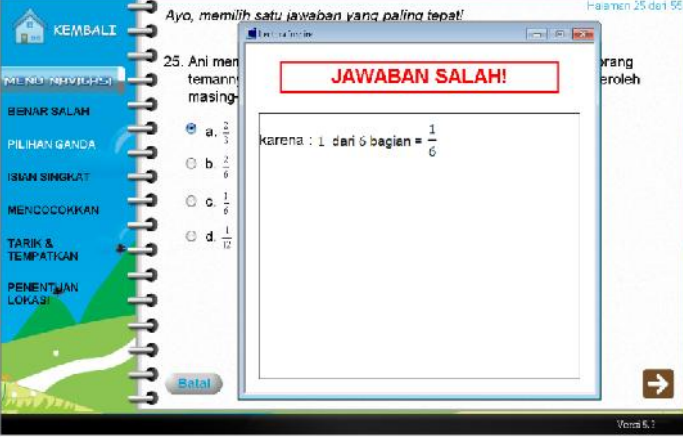
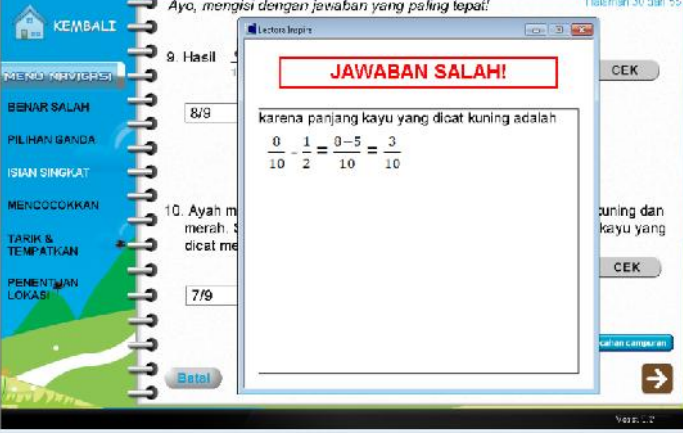
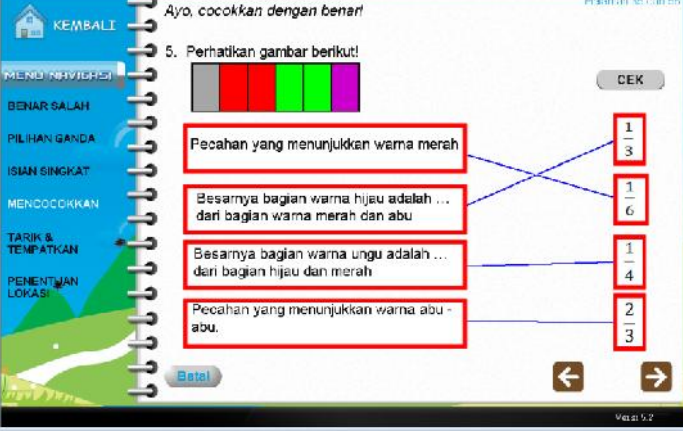
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
38.		Halaman latihan ini OK.	OK.
39.		Konten audio tidak berjalan. Tapi konten gambar dan font OK.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lainnya.
40.		Halaman Penjelasan ini OK.	OK.
41.		Konten audio tidak berjalan. Selain itu, mohon maaf, konten gambar siswa mirip dengan nenek-nenek berseragam SD.	Upload konten audio yang sesuai. Sekiranya memungkinkan, upgrade gambar siswa yang sesuai dengan gambaran siswa.
42.		Konten materi latihan dan audio tidak berjalan.	Edit ulang konten materi dan audio yang sesuai.

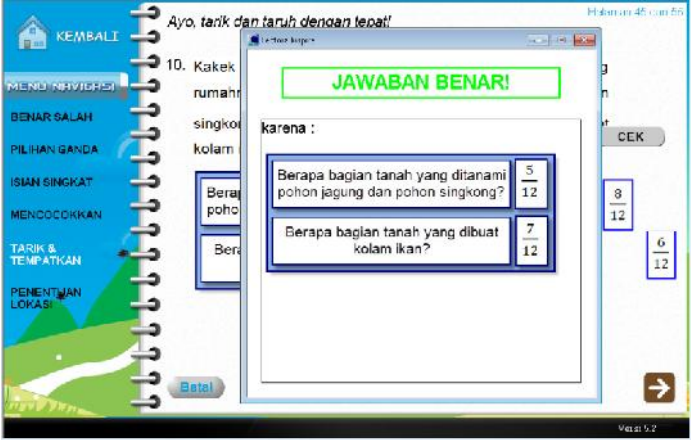
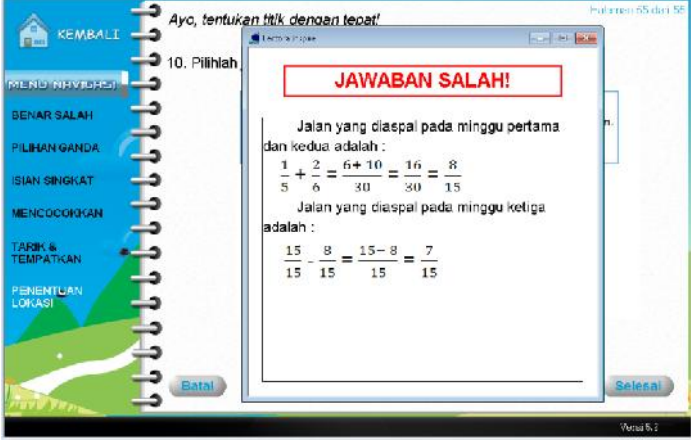

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43.		Konten materi latihan dan audio pada halaman ini kadang berjalan, kadang tidak.	Edit ulang konten materi dan audio yang sesuai.
44.		Konten materi OK. Tapi, tampilan gambar anak kurang sesuai dan audio tidak berjalan.	Sekiranya memungkinkan, re-draw tampilan anak dan upload audio yang sesuai.
45.		OK.	OK.
46.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.
47.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
48.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.
49.		Halaman eksplorasi ini OK, baik untuk tampilan maupun audio. Tapi, penunjukan jarum jam tidak sesuai dengan isi audio (sepulang sekolah).	Seyogyanya, gambar jarum jam disesuaikan dengan isi audionya.
50.		Konten OK.	OK.
51.		Konten audio tidak jalan, tapi tampilan OK.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan kontean/tampilan yang ada.
52.		Konten OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
53.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
54.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
55.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
56.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
57.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
58.		Konten OK, working well.	OK.
59.		Konten latihan BS no 1-2 dan audio effect OK. Box effect jawaban benar, font colour hijaunya kurang gelap.	OK. Upgrade to dark green.
60.		Konten latihan BS no 3-4 dan audio effect OK.	OK.
61.		Konten latihan BS no 5-6 dan audio effect OK.	OK.
62.		Konten latihan BS no 7-8 dan audio effect OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63.		Konten latihan BS no 9-10 dan audio effect OK.	OK.
64.		Konten latihan BS no 11-20 dan audio effect OK. Box effect jawaban benar, font colour hijaunya kurang gelap.	OK. Upgrade to dark green.
65.		Konten halaman latihan PG no. 1-25 working well, OK.	OK.
66.		Konten halaman latihan IS no. 1-10 working well, OK.	OK.
67.		Konten halaman latihan J no. 1-5 working well, OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
68.	 <p>The screenshot shows a math problem interface. On the left is a sidebar with navigation options: KEMBALI, MENUNJUKKAN, PILIHAN GANDA, ISIAN SINGKAT, MENCOOKKAN, TARIK & TEMPATKAN, and PENENTUAN LOKASI. The main area displays a problem: 'Ayo, tarik dan taruh dengan tepat!' (Let's pull and place correctly!). Below this, it says '10. Kakek rumah singkong kolam'. A green box highlights 'JAWABAN BENAR!' (Correct Answer!). The problem asks for the number of parts of land planted with jackfruit and jackfruit, and the number of parts of land made into a fish pond. The answers are 5/12 and 7/12 respectively. A 'CEK' (Check) button is visible.</p>	Konten halaman latihan TT no. 1-10 working well, OK.	OK.
69.	 <p>The screenshot shows a math problem interface. On the left is a sidebar with navigation options: KEMBALI, MENUNJUKKAN, PILIHAN GANDA, ISIAN SINGKAT, MENCOOKKAN, TARIK & TEMPATKAN, and PENENTUAN LOKASI. The main area displays a problem: 'Ayo, tentukan titik dengan tepat!' (Let's determine the point correctly!). Below this, it says '10. Pilihlah'. A red box highlights 'JAWABAN SALAH!' (Incorrect Answer!). The problem asks for the sum of two fractions: $\frac{1}{5} + \frac{2}{6} = \frac{6+10}{30} = \frac{16}{30} = \frac{8}{15}$. The answer shown is $\frac{15}{15} - \frac{8}{15} = \frac{15-8}{15} = \frac{7}{15}$. A 'Selesai' (Finish) button is visible.</p>	Konten halaman latihan PL no. 1-10 working well, OK.	OK.
70.	 <p>The screenshot shows a score display. The text 'Nilai' (Value) is followed by the large number '28'.</p>	Konten halaman hasil evaluasi working well, OK. Tapi, tidak terdapat tombol tautan menuju home, atau halaman interaktif setelah evaluasi. Semisal halaman survei dan kuisioner evaluasi/konten learning objek.	Beri tambahan tiga tombol tautan. Pertama, menuju home. Kedua, menuju halaman survei berisi 2-3 pertanyaan umpan balik. Ketiga, menuju halaman kuisioner berisi 2-3 pertanyaan untuk interaktif kemajuan konten dan respon.

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Saran

Pada media pembelajaran *Learning Object* Matematika Kelas 4 Bilangan Pecahan ini, sebaiknya diadakan perbaikan dan penyempurnaan tampilan/*design*, konten audio, penyesuaian warna, dan halaman interaktif lain, baik pada halaman Materi Ajar dan Materi Uji sebelum di-*released*.

Materi Ajar dan Materi Uji pada media ini membutuhkan penyempurnaan konten, tombol tautan, tautan apresiasi ter-skenario, dan konsep isi tiap tampilan/halaman. Konten seyogyanya memuat aspek pengetahuan yang lebih mengarah pada proses analisis, bukan definitif. Demikian juga, konten halaman eksplorasi dan halaman penjelasan. Seyogyanya, lebih men-stimulus ranah mengamati dan menalar. Sehingga, peserta didik pengguna lebih tertarik untuk mencobanya. Selanjutnya, Penajaman pengetahuan, ketrampilan, serta sikap dapat bertambah secara bertahap melalui konten ter-skenario yang telah dibuat.

2. Kesimpulan

Media Pembelajaran e-learning, berbasis *Learning Object Lectora* masih membutuhkan langkah Pengkajian Media sebelum di-*released* untuk berbagai kepentingan. Langkah ini akan menguatkan persepsi praktisi dan publik, terkait pentingnya peranan teknologi dan pendekatan media pembelajaran *Learning Object* berbasis e-learning untuk mendukung kemajuan dunia pendidikan Indonesia.

Diklat bermateri/tema terkait *specific design*, pencitraan, editing, dan finishing media pembelajaran e-learning, seyogyanya dijalankan secara terintegrasi dan berkelanjutan oleh Instansi terkait. Langkah ini sangat penting dalam penyajian produk suatu media pembelajaran e-learning berbasis *Learning Object* kepada pengguna dan publik. Selain itu, paket langkah ini akan melahirkan agen-agen pendidikan yang berintegrasi sebagai praktisi secara nasional sebagai niai Sekali Dayung Dua Tiga Pulau Terlampau.

Yogyakarta, 4 Mei 2014
Pengkaji Media




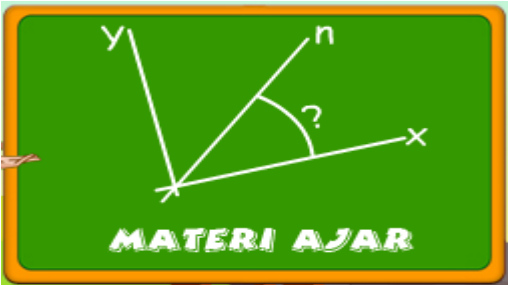

(Dwi Yudha Handono, S.Si.)




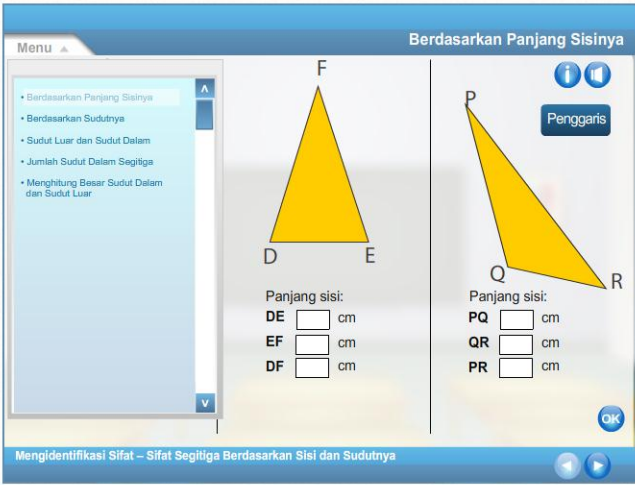
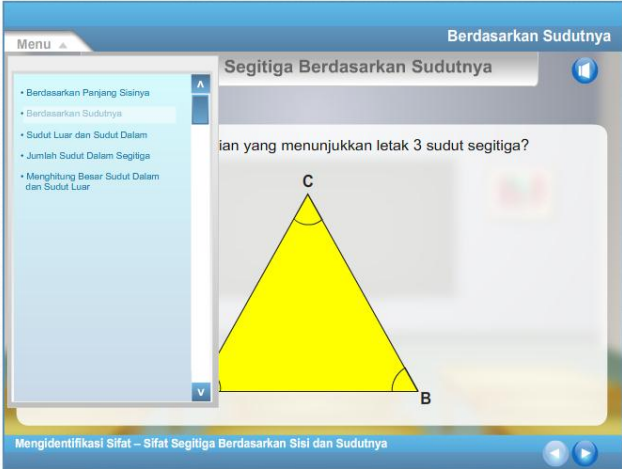
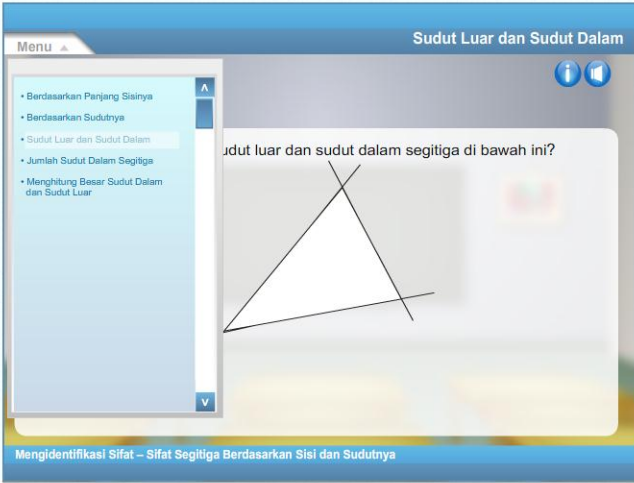
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

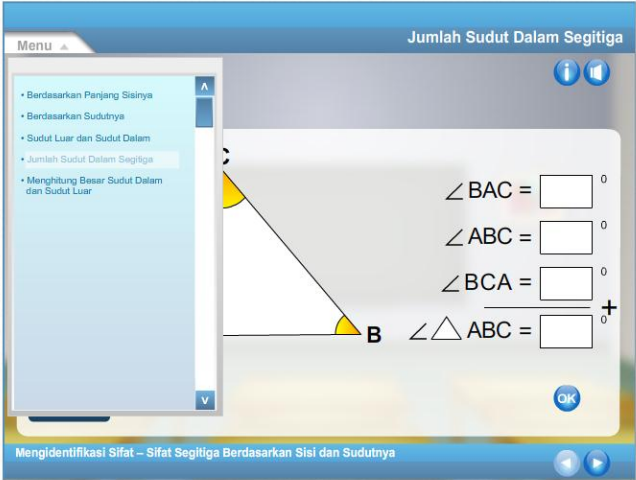
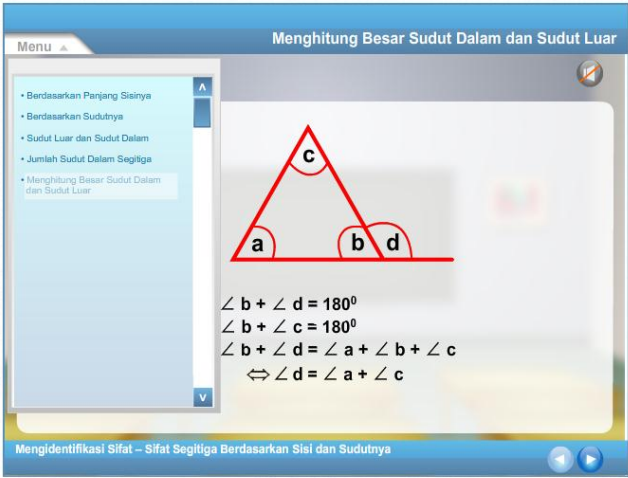
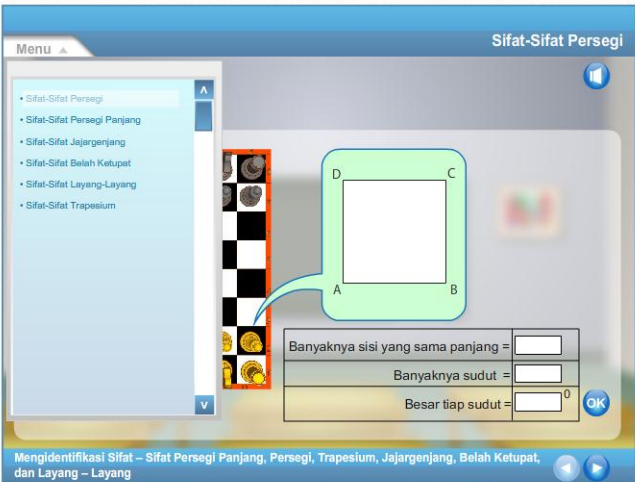
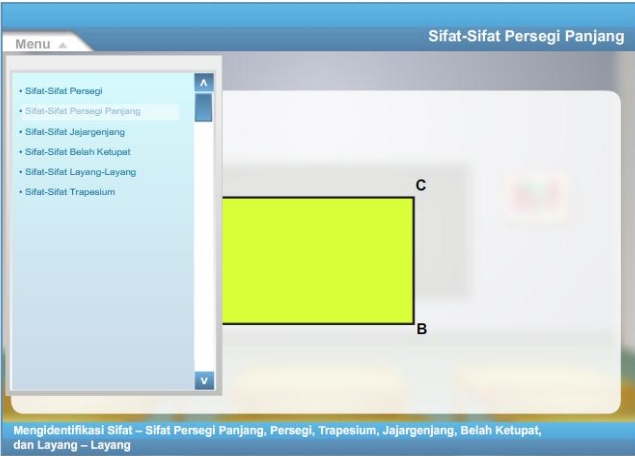
Nama Pengkaji : Eko Margiyanto, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Bantul
Judul Materi : Segitiga dan Segiempat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 7

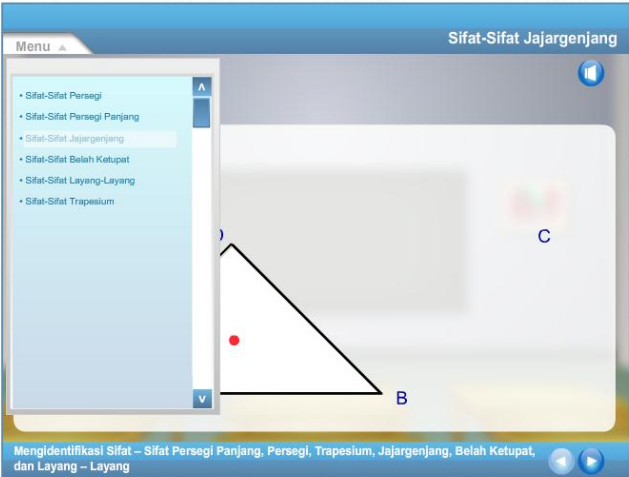
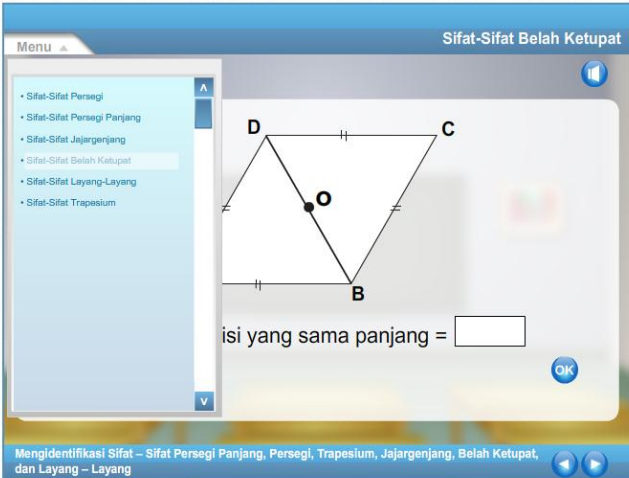
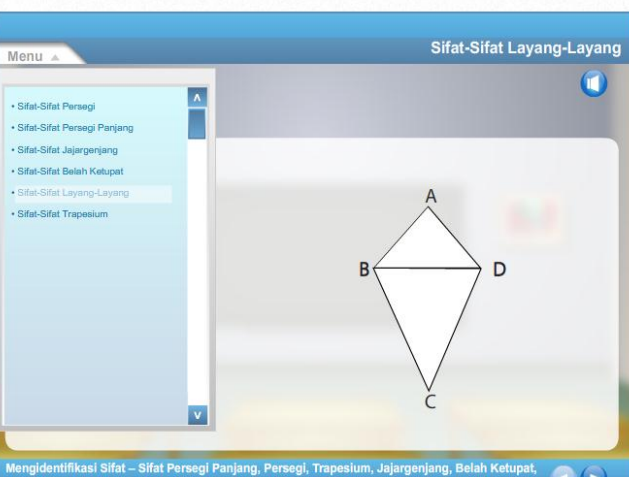
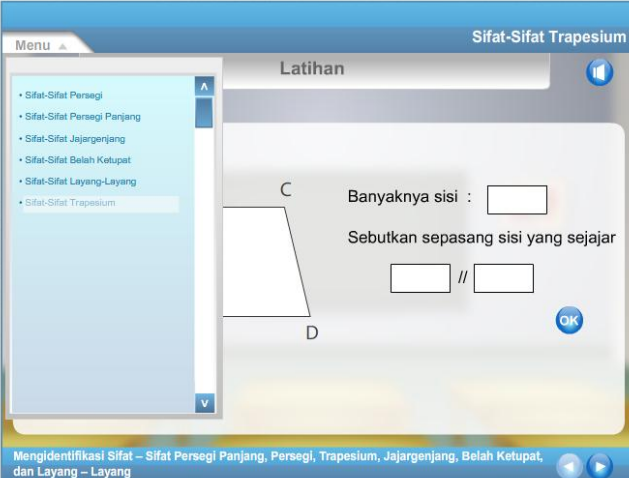
A. Form Pengkajian.

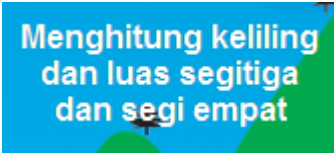
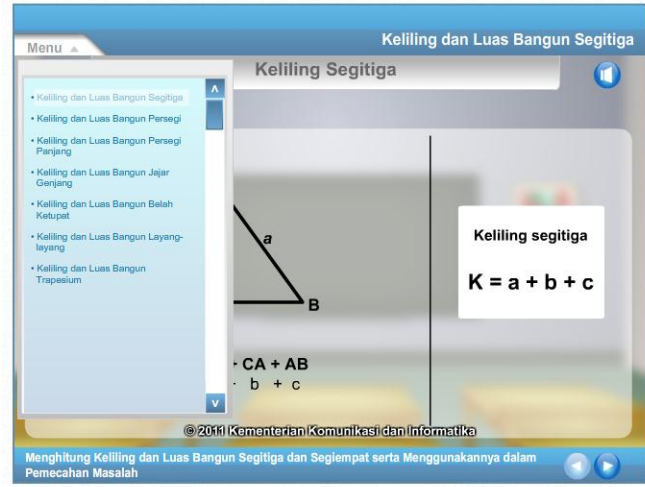
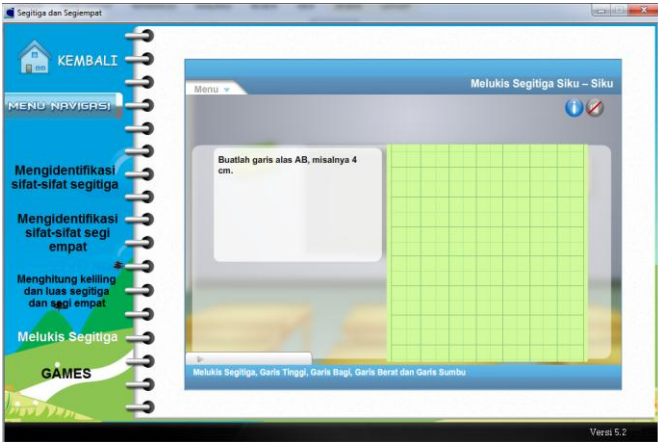
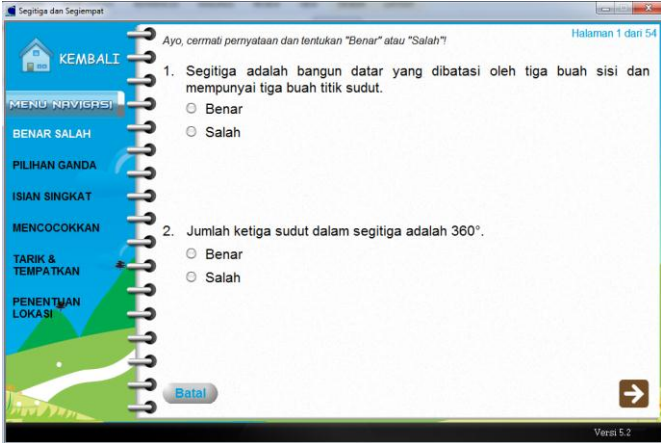
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Tulisan Segi Empat	Tulisan Segi Empat diganti Segiempat
2.		Link Materi Ajar bisanya di tulisan materi ajar	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak
3.		Link Materi Uji bisanya di tulisan materi uji	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak

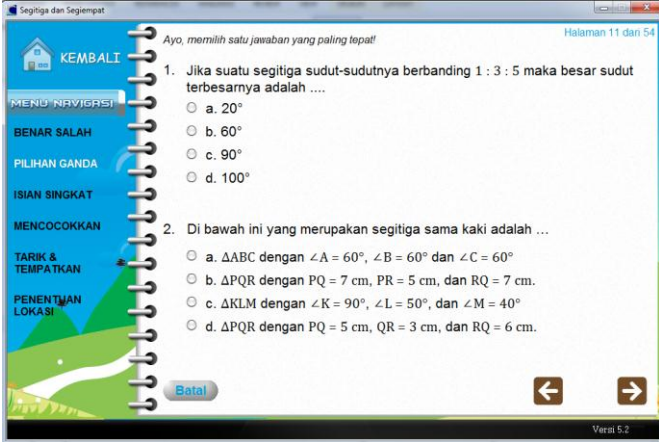
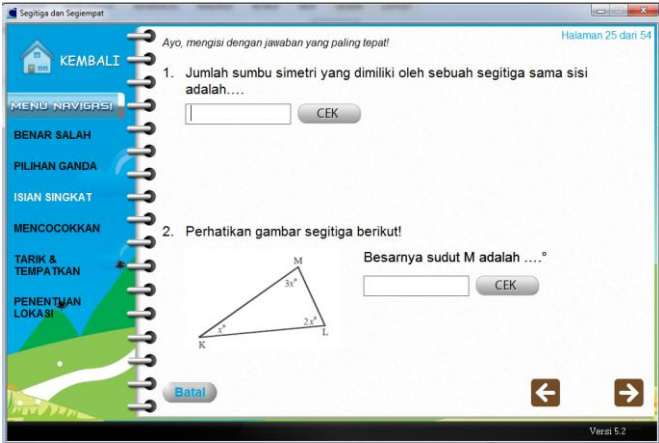
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua birunya kurang cerah	Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua biar lebih jelas dan menarik bagi siswa.
5.		Gambar tidak sesuai dengan materi ajar	Gambar disesuaikan dengan materi ajar.
6.		Gambar tidak sesuai materi uji	Gambar disesuaikan dengan materi uji yang ada pada materi ajar sehingga sinkron.
7.		Tulisan Segi Empat	Tulisan Segi Empat diganti Segiempat
8.		Tulisan segi empat	Tulisan segi empat diganti segiempat

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Link Kompetensi	Link Kompetensi dihilangkan.
10.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
11.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
12.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
14.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
15.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
16.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
17.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
18.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
19.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
20.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
21.		Tulisan segi empat	Tulisannya segi empat digantimenjadi segiempat
22.		Menu pada menghitung keliling dan luas segitiga dan segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya. Semua sub menu setelah kita klik sebaiknya semuanya setelah kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
23.		Menu pada melukis segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya. Semua sub menu setelah kita klik sebaiknya semuanya setelah kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
24.		Pada materi uji benar salah	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji benar salah satu soal saja, supaya tampilannya lebih baikdan menarik.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
25,		Pada materi uji pilihan ganda	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji pilihan ganda satu soal saja, supaya tampilannya lebih baik dan menarik.
26.		Pada materi uji isian singkat	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji isian singkat satu soal saja, supaya tampilannya lebih baik dan menarik.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media ini perlu pembenahan-pembenahan agar peserta didik lebih menarik untuk mempelajarinya. Selain itu juga media yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media



(Eko Margiyanto, S.Pd)





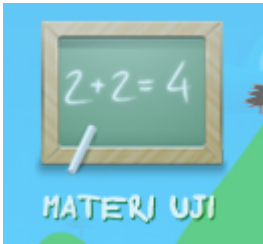

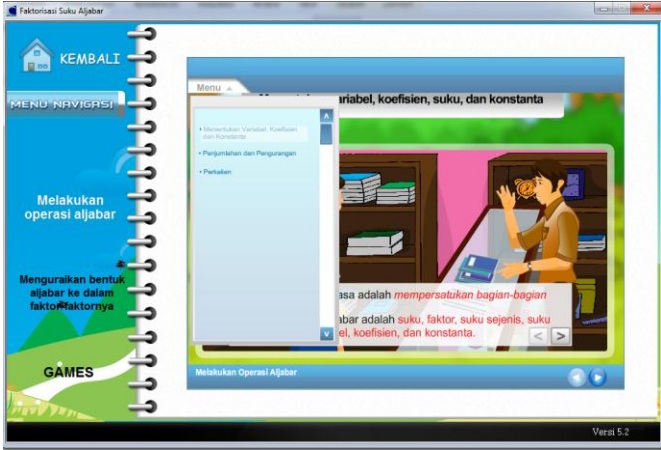
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014




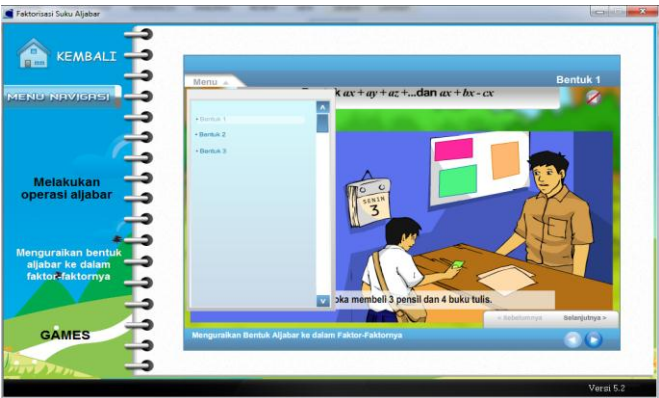
Nama Pengkaji : Eko Margiyanto, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Bantul

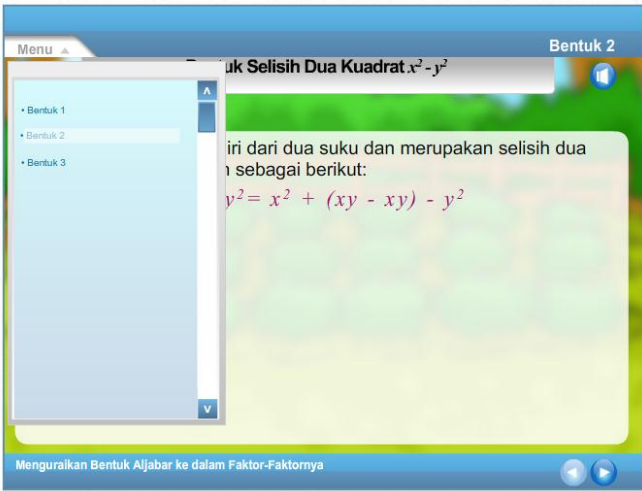
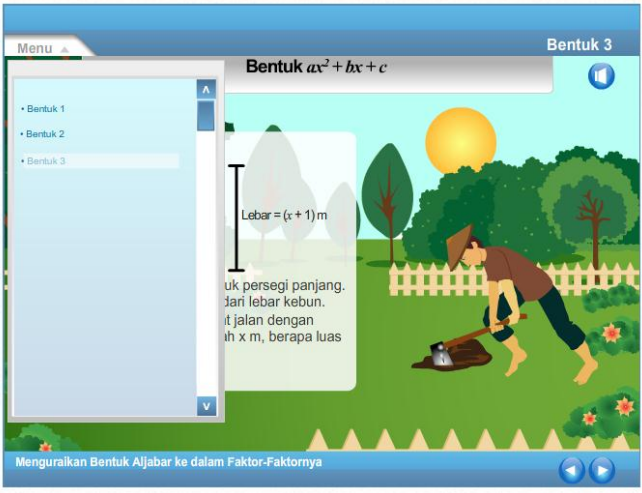
Judul Materi : Faktorisasi Suku Aljabar
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Latar belakang warna dan tulisan kurang jelas.	Latar belakang warna biru lebih di tuakan sedikit sehingga tulisan Matematika Kelas 8 lebih jelas.
2.		Link Materi Ajar bisanya di tulisan materi ajar	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak
3.		Link Materi Uji bisanya di tulisan materi uji	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua birunya kurang cerah	Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua biar lebih jelas dan menarik bagi siswa.
5.		Gambar tidak sesuai dengan materi ajar	Gambar disesuaikan dengan materi ajar.
6.		Gambar tidak sesuai materi uji	Gambar disesuaikan dengan materi uji yang ada pada materi ajar sehingga sinkron.
7.		Link Kompetensi	Link Kompetensi dihilangkan.
8.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada menentukan variable, koefisien dan konstanta	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada penjumlahan dan pengurangan.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya
10.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada perkalian.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya
11.		Huruf pada tulisan di menu menentukan variabel, koefisien dan konstanta, penjumlahan dan pengurangan dan perkalian masih kecil.	Huruf pada tulisan di menu menentukan variable, koofisien dan konstanta, penjumlahan dan pengurangan dan perkalian masih diperbesar ukurannya supaya lebih jelas.
12.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 1.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 2.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
14.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 3.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media ini perlu perbaikan-perbaikan agar peserta didik lebih menarik untuk mempelajarinya. Selain itu juga media yang menarik akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media


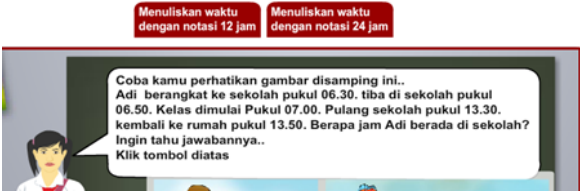






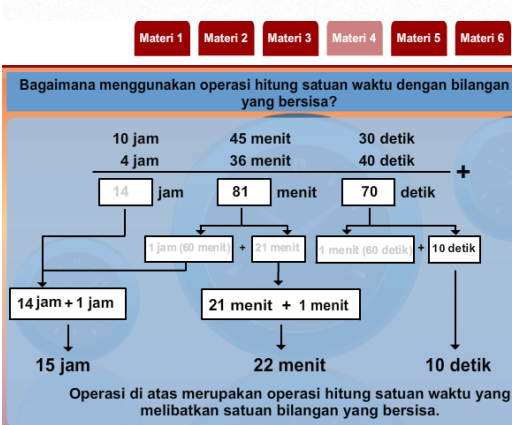
(Eko Margiyanto, S.Pd)


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN
JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


Nama Pengkaji : Eko Rusyan Anan P., S.Pd.Si
Sekolah / Isntansi : SD Muhammadiyah Bodon
Judul Materi : Pengukuran Waktu
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : V

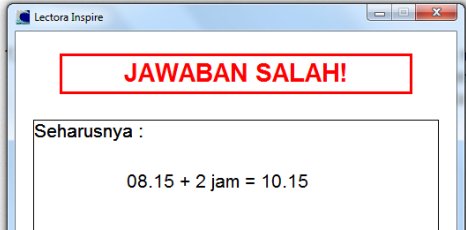
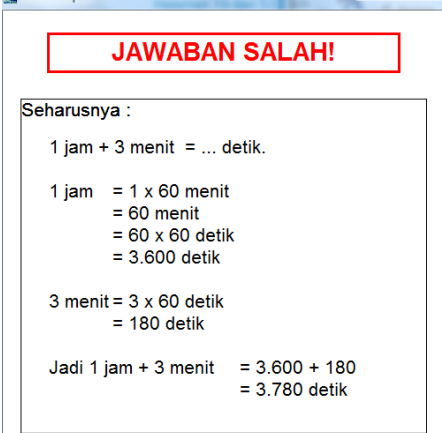
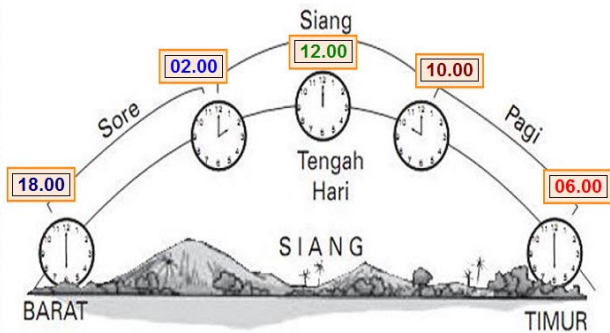
A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Halaman Awal : 	Menu navigasi “menuliskan tanda waktu dengan notasi 24 jam”	Judul menu sebaiknya diganti : “menuliskan tanda waktu”
2	Ilustrasi awal penulisan tanda waktu 	Ilustrasi awal: Tidak sesuai dengan tujuan, ilustrasi tidak menjelaskan cara menuliskan waktu dengan dua notasi. Ilustrasi lebih pada operasi hitung satuan waktu.	Pertanyaan “Berapa Jam Adi berada di sekolah?” Diganti dengan “Perhatikan perbedaan penulisan tanda waktunya?”
			Tanda waktu yang dicontohkan seharusnya mengambil waktu yang sama yang dituliskan dengan dua notasi yang berbeda untuk memperjelas perbedaan cara penulisan tanda waktu. Contoh : Pukul 06.30 pagi dipasangkan dengan pukul 18.30 Pukul 07.00 pagi dipasangkan dengan pukul 19.00
3	Ilustrasi Jam dinding :	Putaran jarum jam terlalu cepat,	Putaran jarum jam sedikit diperlambat.

		sehingga agak sedikit kesulitan ingin berhenti di waktu yang diinginkan.	
4.	<p>Latihan menuliskan waktu dengan notasi 24 jam.</p> 	Gambar I Jam : 11 Menit : 52 Saat dituliskan jawaban 23.52 dinilai salah, tetapi 11.52 bernilai betul. Tidak sesuai dengan penulisan notasi 24 jam.	
5	<p>Melakukan operasi hitung satuan waktu</p> 	Materi 1	Perlu ditambah 1 halaman latihan mengubah kesetaraan waktu. Contoh : $1\frac{1}{4}$ jam + 37 menit =menit
		Materi 2	Perlu ditambahi judul untuk mempertegas jenis latihan contoh : “Mencari tanda waktu awal kegiatan atau akhir kegiatan” Dan “Menghitung lamanya suatu kegiatan” Kemudian ditambah satu halaman contoh latihan masing-masing satu.
		Materi 3 dan materi 4	Sebaiknya materi 4 letaknya didahulukan. Diletakkan sebelum materi 3 (tukar tempat). Perlu ditambahkan Judul “Menambah dan mengurangi satuan waktu”

	<div><div>Materi 1Materi 2Materi 3Materi 4Materi 5Materi 6</div><div>Pelajaran dimulai pukul 07.00. Pelajaran berakhir pukul 13.00. Berapa jam Adi berada di sekolah?</div><div>Jawab :</div><div>Penyelesaian Pelajaran dimulai pukul 07.00 Pelajaran berakhir pukul 13.00</div><div>Adi belajar di sekolah selama = <input type="text"/> - <input type="text"/> = <input type="text"/> jam</div><div>OK<input type="text"/></div></div>	Materi 6	<p>Perlu ditambah judul “menghitung lamanya suatu kegiatan” agar lebih jelas. Ditambah satu halaman latihan mencari lamanya suatu kegiatan, berupa soal cerita dengan hitungan satuan waktu yang bersisa. Contoh : Mulai = 06.24 Selesai = 08.15</p> <p>Kemudian diberi kesimpulan unruk mencari lamanya kegiatan. “lama kegiatan=akhir – awal”</p>
6	Game 3	Game 1 dan 2 oke. Game 3 tidak memberikan keterangan benar atau salah setelah diisi jawaban.	Sebaiknya diberikan komentar jawaban benar atau salah.
7	<p>Pertanyaan pada Game 4 bagian b</p> <div><div>Game 4Game 5</div><div><div>JAWABAN</div><div>a. Kereta api itu berangkat dari Jakarta = pukul <input type="text"/> 06.00 <input type="text"/> 47 menit = pukul <input type="text"/> 06.47 OK BENAR</div><div>b. Kereta api itu tiba dari Bandung = pukul <input type="text"/> 08.40 <input type="text"/> 47 menit = pukul <input type="text"/> 09.27 OK SALAH</div></div></div>	Kereta api itu tiba dari Bandung	<p>Dari diganti di Saat diisi 08.40 +47 Dianggap salah, seharusnya betul</p>
8	Game 5	Tidak ada keterangan benar atau salah setelah mengisi jawaban.	Sebaiknya diberikan komentar jawaban benar atau salah.
9	<p>Materi Uji</p> <p>1. Perhatikan gambar berikut!</p> <div><div></div><div>Jam menunjukkan pukul 01.45 siang atau pukul 13.45.</div><div><input type="radio"/> Benar <input checked="" type="radio"/> Salah</div></div>	Benar salah soal nomor 1, di soal pukul 01.45 teteapi di keterangan jawaban 01.50	dibetulkan

	<div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya :  Jam menunjukkan pukul 01.50 siang atau pukul 13.50.</div>		
	<div>13. Waktu yang dibutuhkan Sari untuk menuju ke rumah neneknya adalah $2\frac{1}{2}$ jam. Sari berangkat dari rumahnya pukul 07.00 malam. Sari tiba di rumah neneknya pukul 21.30. <input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</div> <div>Keterangan jawaban</div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : $07.00 + 02.30 = 09.30$ (waktu pagi) 21.30 (waktu malam)</div>	Benar salah soal nomor 13. Jawaban tidak sesuai keterangan jawaban.	dibetulkan
	<div>6. Tiga jam ada berapa detik? <input type="radio"/> a. 10.600 <input checked="" type="radio"/> b. 10.800 <input type="radio"/> c. 16.800 <input type="radio"/> d. 18.000</div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : $3 \text{ jam} = \dots \text{ detik.}$ $3 \text{ jam} = 3 \times 60 \text{ menit}$ $= 180 \text{ menit}$ $= 180 \times 60 \text{ detik}$ $= 10.800 \text{ detik}$</div>	Pilihan ganda nomor 6. Keterangan jawaban salah	
	<div>Ayo, memilih satu jawaban yang paling tepat!</div> <div>9. Berapa lama dari pukul 06.15 sampai pukul 11.00? <input type="radio"/> a. 5 jam 45 menit <input type="radio"/> b. 5 jam 15 menit <input checked="" type="radio"/> c. 4 jam 45 menit <input type="radio"/> d. 4 jam 15 menit</div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : $11.00 - 06.15 = 04.45$ $4 \text{ jam } 45 \text{ menit}$</div>	Pilihan ganda nomor 9, Keterangan jawaban salah	
		Pilihan ganda nomor 11, keterangan jawaban salah	

	<p>11. Hari ini ujian dimulai pukul 08.15. Jika waktu yang disediakan adalah 2 jam, maka ujian akan selesai pukul....</p> <p><input type="radio"/> a. 11.00</p> <p><input type="radio"/> b. 10.45</p> <p><input type="radio"/> c. 10.30</p> <p><input checked="" type="radio"/> d. 10.15</p> 		
	<p>17. Setengah jam adalah ... detik.</p> <p><input type="radio"/> a. 1.000</p> <p><input type="radio"/> b. 1.600</p> <p><input checked="" type="radio"/> c. 1.800</p> <p><input type="radio"/> d. 1.900</p> <p>Keterangan jawaban</p> 	Pilihan ganda nomor 17, keterangan jawaban salah	
	<p>9. Sekarang pukul 13.15, maka 25 menit kemudian adalah pukul</p> <input type="text"/> <p>10. Sekarang pukul 10.15, maka tiga seperempat jam yang lalu adalah pukul</p> <input type="text"/> <input type="button" value="CEK"/>	Isian singkat nomor 9. Tidak ada tombol “cek”	
		Drag and drop soal nomor 5, Pukul 02.00 seharusnya diganti 14.00	






PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


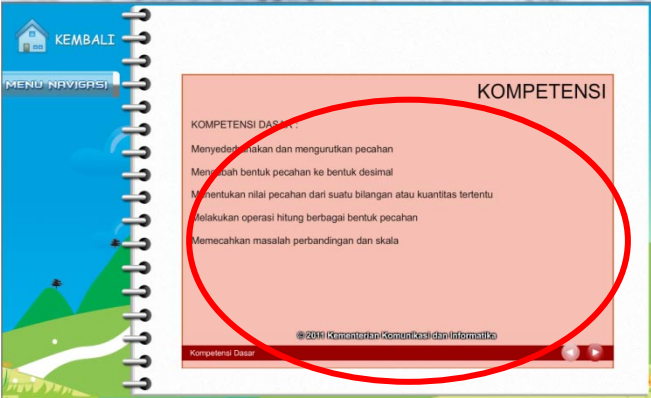
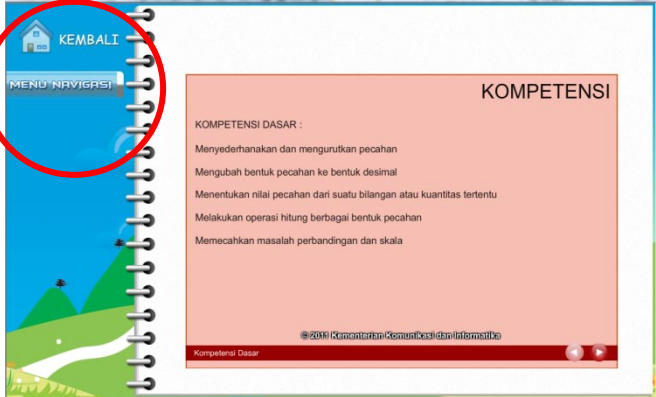

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id


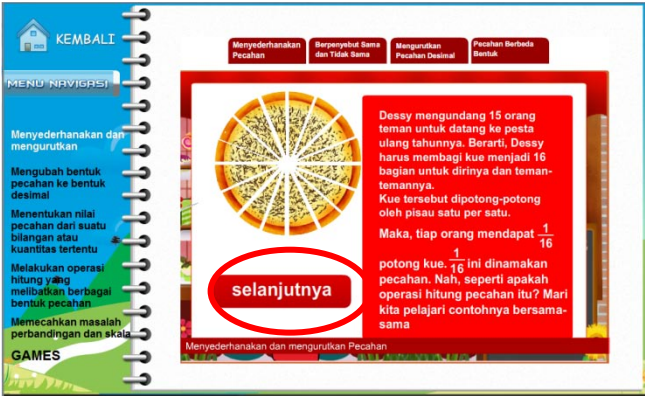
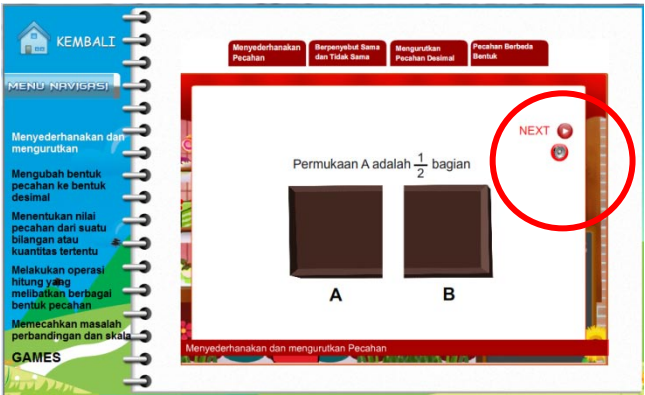

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

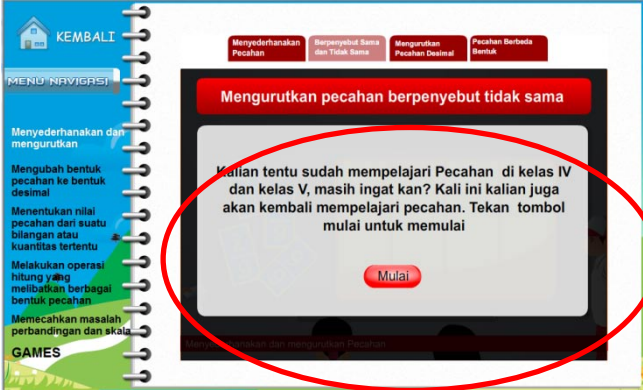

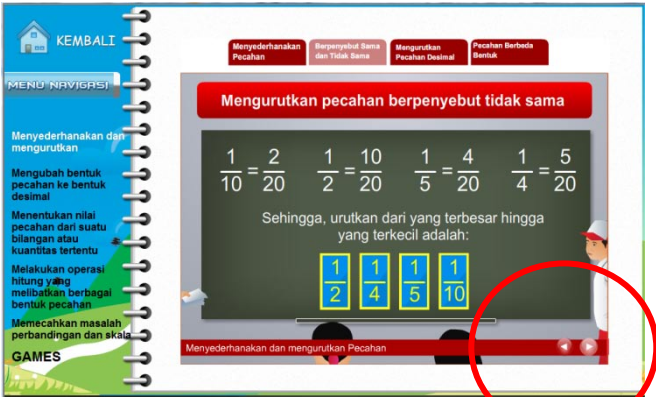
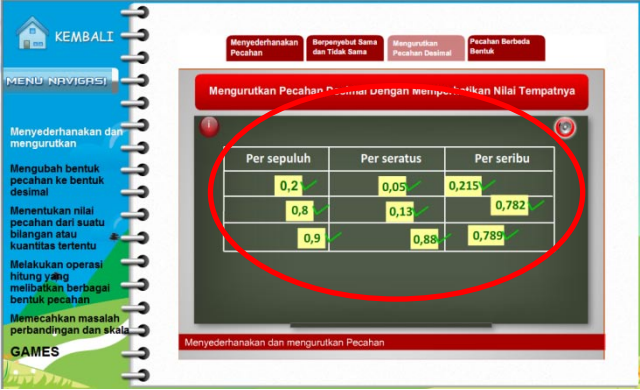
Nama Pengkaji : Fatikha Rahmawati, S.Pd.
Sekolah / Instansi : SD N Ngijon 1
Judul Materi : Pecahan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

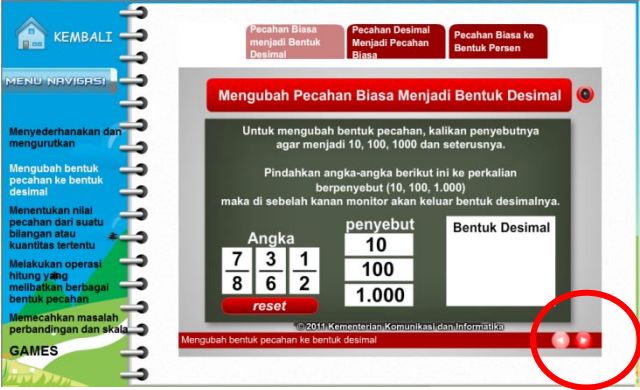
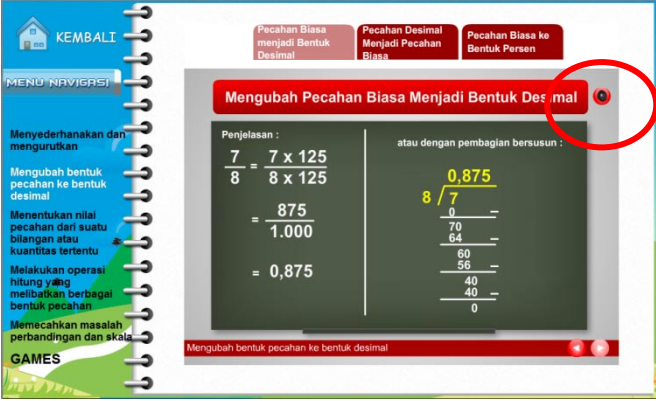
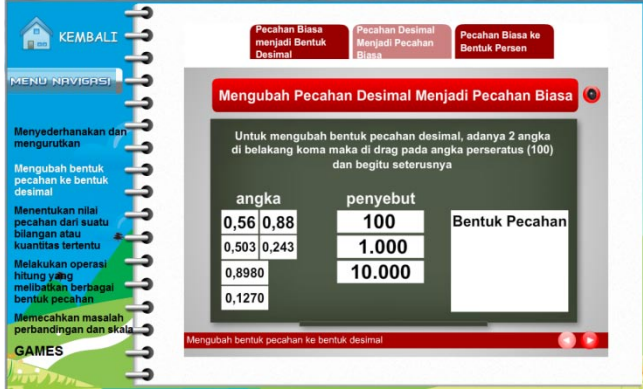
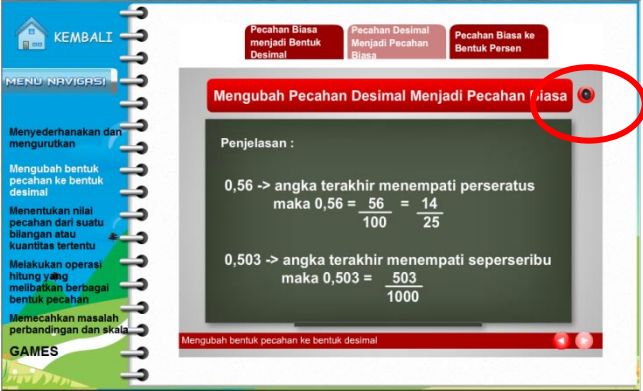
A. Form Pengkajian.

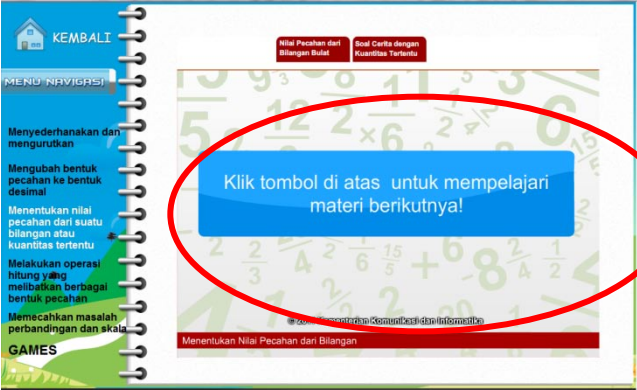
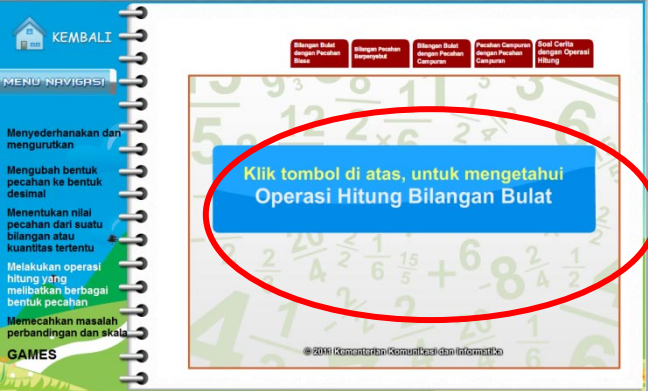
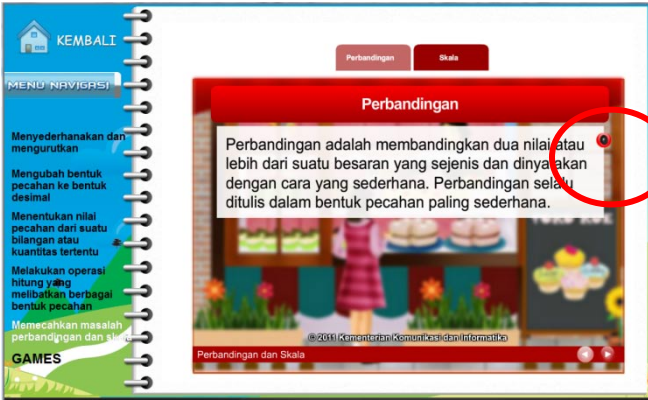
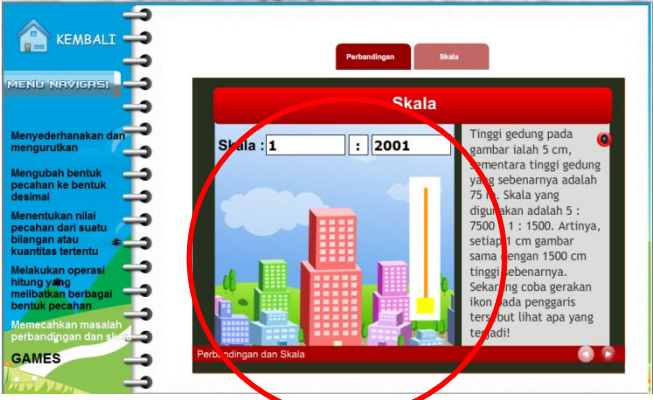
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Penggunaan warna pada judul media kurang kontras.	Siswa usia SD cenderung menyukai warna yang cerah dan menyolok. Lebih banyak gunakan warna-warna primer dan campur tapi yang lebih kontras.
2.		Icon pada link materi ajar dan materi uji tidak berfungsi.	Link seharusnya tidak hanya ada tulisan namun juga ada icon gambar
3.		Siswa cenderung kurang menyukai tampilan awal media terutama pada pemilihan warna.	Pada siswa usia SD berfikir dari hal yang konkret dari lingkungan sekitarnya. Contoh daun hijau.


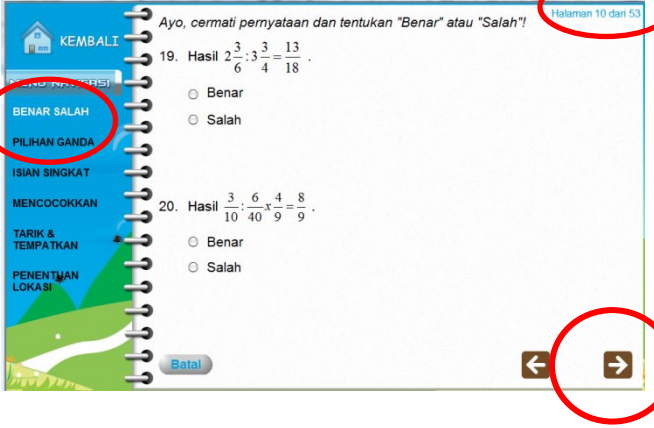
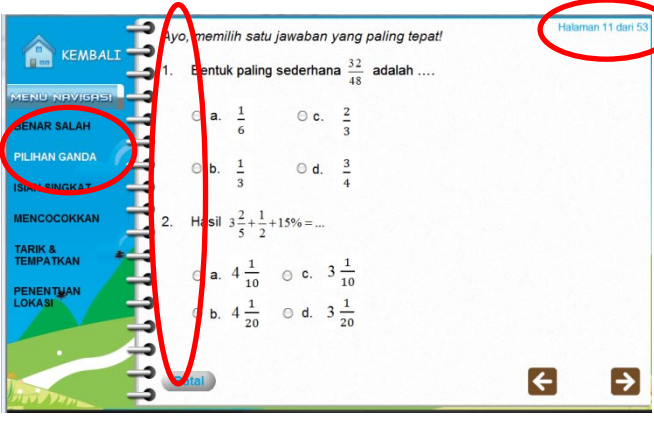
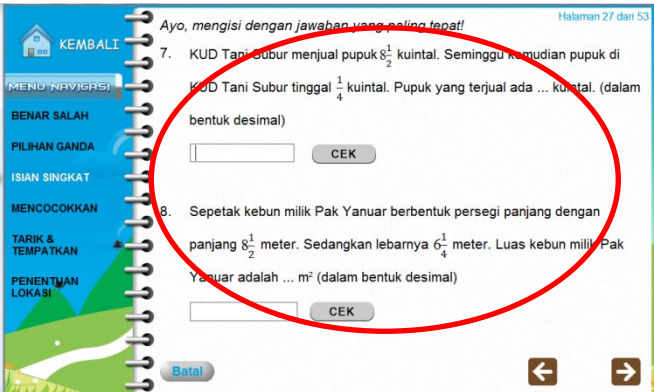
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Link kompetensiterpisah dari menu navigasi.	Jika tetap ingin ditampilkan, sebaiknya tidak diletakkan terpisah dari menu navigasi di atasnya. Namun, jika ingin fleksibel digunakan di seluruh kurikulum, hilangkan saja.
5.		Tampilan menu kompetensiterlalu kaku.	Jika masih ingin tetap digunakan, sebaiknya tampilannya kompetensidan indikator diubah lebih menarik dan menjadi perhatian.
6.		Link kembalitidak konsisten letaknya	Jika link kembali dimasukkan ke menu navigasi, letakkan konsisten di menu navigasi.
7.		Link aktif langsung menunjukkan isi dari materi ajar, namun tidak ada perbedaan antara yang dibuka adalah materi ajar.	Perjelas perbedaan link yang sedang aktif dibuka dengan yang tidak.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8.		Link “klikdisini” tidak pada point yang di klik. Karena letak link adapada gambar kue.	Peletakkan tulisan dan posisi link disesuaikan.
9.		Tombol link “selanjutnya”	Penggunaan peletak tombol link “selanjutnya” atau “next” dibuat pada posisi yang sama/konsisten. Serta gunakan salah satu saja “selanjutnya” atau “next”.
10.		Tombol link “next”	Sama dengan point 9.
11.		<ul style="list-style-type: none">Gambar pembagian coklat berbeda-beda bagianannya.Tombol back tidak adaNarasi tidak ada, gambar sound ada.	<ul style="list-style-type: none">Perbaikan gambar pembagian coklat.Tambahkan link backNarasian penjelasan ditambahkan.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
12.		Penjelasan seperti ini kurang efektif.	Lbh baik jika ditambah kan narasi suara, lbh efektif
13.		Link "selanjutnya" tidak konsisten letaknya.	Letakkan konsisten (posisi sama dari awal hingga akhir). Selain letak yang konsisten juga pemberian nama "selanjutnya" atau "next" pilih salah satu.
14.		Tombol next terlihat tdk aktif padahal menu link selanjutnya.	Tampilkan bahwa tombol next aktif. Bagian terakhir hilang kan tombol next.
15.		Posisi pengisian tidak runtut. Ketika mengisi tdk pada letak tidak bias. Padahal letak acakan.	Dibuat runtut, lurus kebawah.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
16.		Tmbl next berfungsi sbml selesai tahap ini	Cekulang link selanjutnya.
17.		Sound tdk adapatiketerangansound ada.	Tambahkannarasisuarau ntukpenjelasan.
18.		<ul style="list-style-type: none">• Tombol next berfungsi saat blms selesai operasi.• audio tdk ada	<ul style="list-style-type: none">• sebaiknya tuntaskan materi ribarulanjutan.• Tambahkan audio
19.		Audio tdk ada, icon ada.	Tambahkannarasi audio.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
20.		Jika tidak ada materi sebelumnya,	Hilangkan bagian ini. Langsung masuk ke materi.
21.		Keterangan kurang penting.	Langsung saja ke materi.
22.		Icon sound ada, tapi sound tidak ada	Hilangkan icon atau tambahkan narasi suara.
23.		Tampilan terlihat kurang menarik.	Koreksi kembali pada tampilan dan narasi.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
24.		<ul style="list-style-type: none">• Icon materiujukurangmenarik.• Gambarlatarkurangkontrasdankurangmenarik.	<ul style="list-style-type: none">• Lebihbaik icon antaramasing-masingtesdibuatberbeda.
25.		<ul style="list-style-type: none">• Materiujipadatiap link teslangsungmasuk padates yang lainnya.	<ul style="list-style-type: none">• Pisahkan, supaya link tespada menu navigasijugadigunakan.• Hilangkan “next” padaakhirtiaptes.
26.		<ul style="list-style-type: none">• Halamanselanjutnyamasukpadamateriujilanjutan.	<ul style="list-style-type: none">• Pisahkananartartiaptes.• Tombol back hilangkan.
27.		<ul style="list-style-type: none">• Konten di komputer sekolah tampilan berbeda, tumpuk2, terpotong, dantidakjelas.• BENAR SALAH No. 5, 11, 13, 14, 15• PIL GANDA No. 3, 13, 15, 19, 22, 25• ISIAN SINGKAT No. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9• MENCOCOKKAN No. 2, 3, 4	<ul style="list-style-type: none">• Perbaiki.

B. Saran Dan Kesimpulan

Tampilan dan pemilihan warna masih perlu dikoreksi kembali. Masih kurang konsisten dalam penempatan link dan penggunaan nama link pada menu navigasi, serta link lainnya. Masih banyak halaman yang terdapat dan arasisuaran amunnarasisuaratidakada. Sebaiknya dilakukan perbaikan supaya media ini dapat membantu mempermudah peserta didik dalam belajar, bukan malah mempersulit.²³

Perlu dilakukan perbaikan link navigasi serta pengecekan ketika akan sudah di upload. Pengkajian media ini diharapkan dapat selalu dilaksanakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan media sehingga dapat dilakukan perbaikan secara menyeluruh guna kepentingan bersama.

Yogyakarta, 24 April 2014
Pengkaji Media

Fatikha Rahmawati, S. Pd.




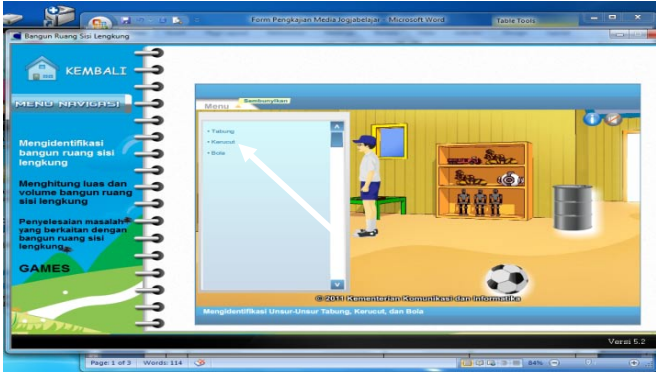
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

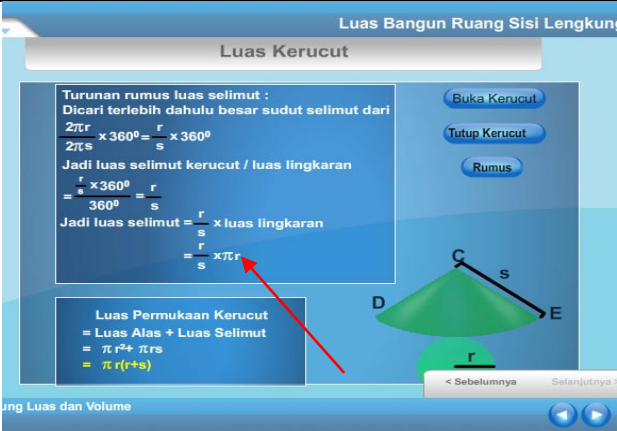


Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

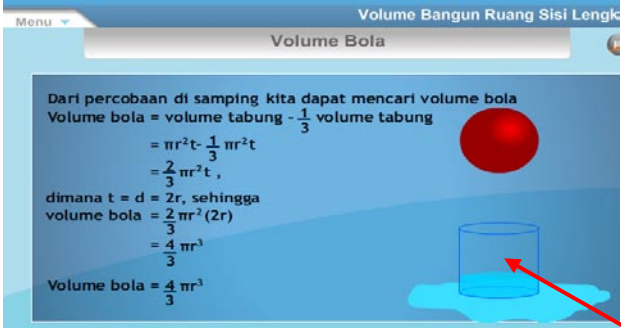

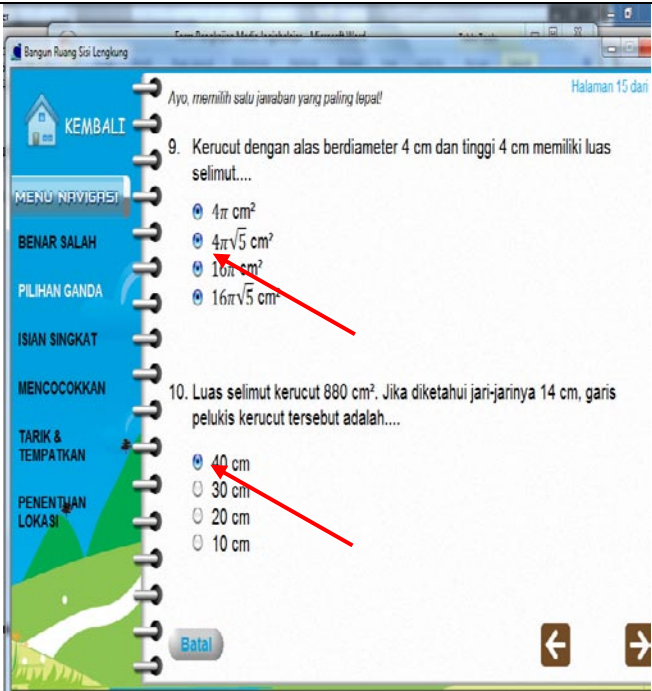
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Fiati Yuwananingsih, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 4 Tempel
Judul Materi : Bangun Ruang Sisi Lengkung
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : IX (Sembilan)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Hanya bisa diklik di tulisan untuk masuk link</p> 	link	Sebaiknya bisa diklik di gambar atau tulisan untuk masuk ke link
	 <p>Tombol menu tidak sembunyi sendiri setelah diklik butto menu</p>	Tombol button	Sebaiknya tombol menu langsung sembunyi setelah diklik button menu
	<p>Setelah diklik menu navigasi menghitung luas dan volum bangun ruang sisi lengkung langsung masuk ke luas bangun ruang sisi lengkung</p>		Sebaiknya ada scene yang mengawali memilih menu navigasi yang diinginkan (luas atau volum)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	Buka kerucut dan tutup kerucut pada scane yang berbeda. Scane tutup kerucut tidak mengarahkan ke rumus luas kerucut.		Sebaiknya buka dan tutup kerucut dalam satu scene dan animasi berakhir pada kerucut yang terbuka untuk mengarahkan ke rumus luas kerucut.
	Buka tabung dan tutup tabung pada scane yang berbeda. Scane tutup tabung tidak mengarahkan ke rumus luas kerucut.		Sebaiknya buka dan tutup tabung dalam satu scene dan animasi berakhir pada tabung yang terbuka untuk mengarahkan ke rumus luas tabung.
	<div></div> <p>Rumus luas kerucut salah(jari-jari lingkaran = s bukan r)</p>	Rumus luas lingkaran	Luas lingkaran = πs^2
	<div></div> <p>Animasi perpindahan tali yang dililitkan pada bola ke persegi panjang tidak jelas (Setengah bola yang dipindahkan)</p>		<div>Sebaiknya setelah ada perpindahan lilitan tali dari bola ke persegi panjang, tali yang melilit ke bola hanya pada setengah bola.</div> <div></div>

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	 <p>Gelas(tabung) tidak ada ukurannya. Tidak terlihat air yang tumpah 2/3 bagian volum gelas atau air yang tersisa 1/3 volum gelas.</p>		Sebaiknya gelas diberi ukuran.
	 <p>Materi uji tidak jelas tujuannya. Untuk latihan soal atau untuk Evaluasi</p>		Sebaiknya Materi Uji dibedakan menurut tujuannya (latihan soal atau Evaluasi) Pada latuhan soal setiap soal diberi feedback tanpa scor , sedangkan pada evalusi soal tanpa feedback tetapi di akhir ada skor.
	 <p>Jawaban sebelumnya tidak terhpus</p>		Sebaiknya setelah selesai latihan soal jawaban terhapus.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media Bangun ruang sisi lengkung dapat mempermudah siswa belajar secara mandiri. Namun demikian ada beberapa hal yang membingungkan siswa tanpa bantuan orang lain yang lebih ahli. Oleh karena itu diperlukan perbaikan media ini. Hal-hal yang perlu perbaikan pada:

1. tombol, link
2. penulisan rumus
3. Animasi
4. Fungsi materi uji

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Fiati Yuwananinhshih, S.Pd)



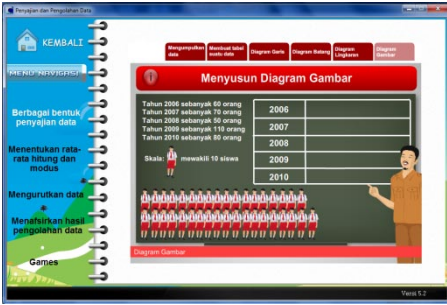
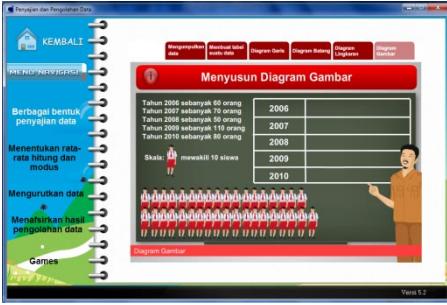


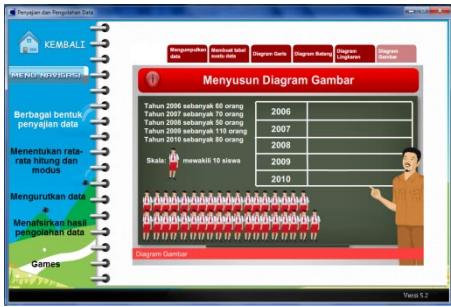
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Haryono, S. Pd.
Sekolah/Instansi : SD Muhammadiyah Pakem

Judul Materi : Penyajian Data dan Pengolahan Data
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1		Hanya bisa di “Klik” tulisan Materi Uji	Bisa di “Klik” di Kotak Papan Tulis (Bagian Link-nya di ganti)
2		Saat meng”Klik” tulisan berbagai bentuk penyajian data langsung tampil Scene 3. Hanya ada perintah untuk meng”Klik” gambar semua anak. Setelah di “Klik” muncul nilai masing-masing anak tanpa ada penjelasan.	Sebaiknya setelah di”Klik” semua anak muncul Sound penjelasan dan tabel pengumpulan data.
3		Pemberian petunjuk yang kurang jelas	Petunjuk sebaiknya diberi tulisan yang jelas tidak hanya tombol/icon yang kurang familier.
4		Animasi monoton, hanya menarik gambar saja	Animasi di buat lebih menarik. Misal gambar orang yang berjalan ke dalam kolom yang sudah ditentukan.

	Warna kurang cerah	Warna sebaiknya lebih bervariasi dan gambarnya yang cerah.
---	--------------------	--

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebaiknya dalam pembuatan konten media belajar dilakukan oleh tenaga yang profesional di bidangnya. Selain itu juga sebelum konten media belajar tersebut di publikasikan dilakukan pengkajian yang benar-benar teliti baik secara materi maupun tampilan medianya supaya tidak terjadi kesalahan dalam konten belajar tersebut.



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN DAN OLAAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
ALAMAT: Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327

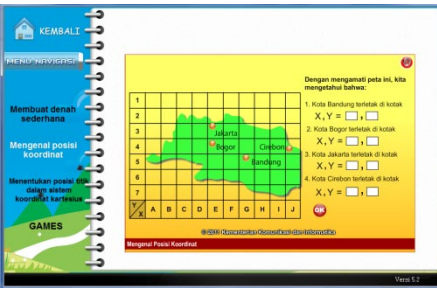
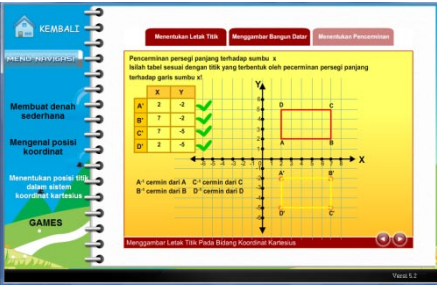
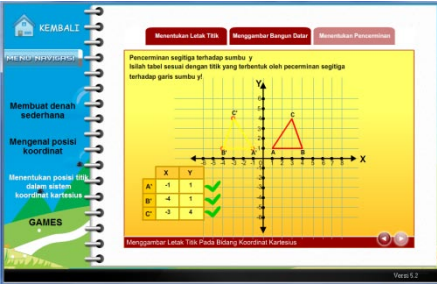

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Haryono, S. Pd.
Sekolah/Instansi : SD Muhammadiyah Pakem

Judul Materi : Bidang Koordinat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1		Hanya bisa di “Klik” tulisan Materi Uji	Bisa di “Klik” di Kotak Papan Tulis (Bagian Link-nya di ganti)
2		Penggunaan perintah yang kurang pas/sesuai. Ada perintah “Klik tombol” tapi tidak ada tombolnya yang di klik.	Perintahnya sebaiknya diganti : Klik Tab Menu diatas gambar.
3		Penggunaan Istilah/kata yang kurang tepat pada perintah yaitu kata “ Seret ” terlalu kasar buat anak-anak.	Kata/Tulisan “ Seret ” bisa diganti dengan kata “ tariklah ”
4		Penulisan koordinat yang salah/terbalik (1,A), (4,B), (2,C), (5,D) dan (3,E)	Sebaiknya tulisan dibetulkan. (A,1), (B,4), (C,2), (D,5) dan (E,3)

5		Penulisan angka pada sumbu Y yang kurang tepat. Dari angka besar ke kecil.	Penulisan angka pada sumbu Y dari angka yang kecil ke besar
6		Hasil pencerminan Bangun persegi panjang ABCD Warnanya sisinya tidak jelas.	Hasil pencerminan Bangun persegi panjang ABCD Warnanya sisinya diganti dengan warna yang lebih jelas (Hijau/Biru)
7		Hasil pencerminan Bangun segi tiga ABC Warnanya sisinya tidak jelas.	Hasil pencerminan Bangun segi tiga ABC Warnanya sisinya diganti dengan warna yang lebih jelas (Hijau/Biru)
8		Penggunaan perintah yang kurang pas/sesuai. Ada perintah "Klik tombol" tapi tidak ada tombolnya yang di klik.	Perintahnya sebaiknya diganti : Klik Tab Menu diatas gambar.

A. Saran Dan Kesimpulan

Sebaiknya dalam pembuatan konten media belajar dilakukan oleh tenaga yang profesional di bidangnya. Selain itu juga sebelum konten media belajar tersebut di publikasikan dilakukan pengkajian yang benar-benar teliti baik secara materi maupun tampilan medianya supaya tidak terjadi kesalahan dalam konten belajar tersebut.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : AbuKhoris,S.Pd


Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta

Judul Materi : Kependudukan dan masalah lingkungan

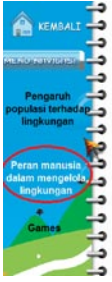


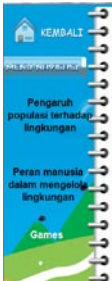


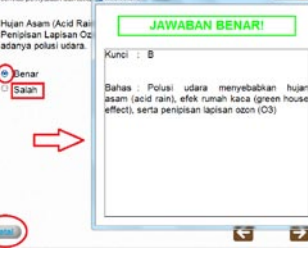
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

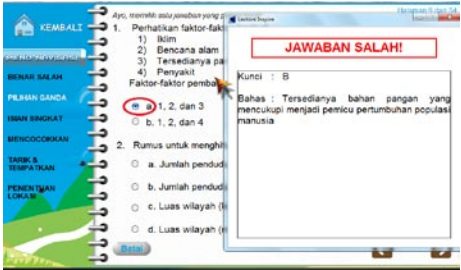
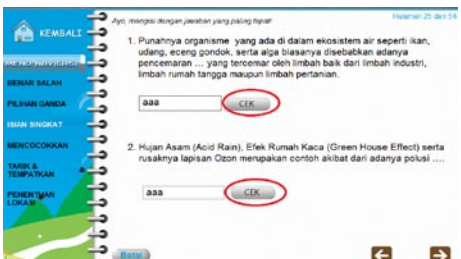

Jenjang : SLTP

Kelas : 7

No	Bagian yang salah / kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Hanya bisa masuk materi kalau di klik pada tulisannya	Gambar pada samping tulisan agar di link kan untuk mempermudah masuk ke materi ajar
2		chapter yang ada pada menu memiliki link yang sama dengan tombol materi kelahiran, kematian, dan imigrasi pada materi kependudukan, hal ini dapat membingungkan siswa	sebaiknya pada chapter tidak perlu di link ke materi dan di sebaiknya bedakan warna tulisan materinya utama dan sub materinya
3		warnanya kurang cerah	sebaiknya diberikan warna yang lebih cerah sehingga tampilannya akan lebih menarik

4		tidak ada link dan tidak ada materi awal (apersepsi) untuk masuk sub materi penebangan hutan dan materi pencemaran lingkungan	sebaiknya di tambah scene untuk memberikan materi awal (apersepsi) untuk masuk ke sub materinya.
5		Tidak menampilkan kegiatan apapun pada scene ini kecuali tombol lanjut dan tombol menu	sebaiknya kalau memang tidak digunakan dihapus atau mungkin bisa isikan tentang jenis hutan yang ada di indonesia, keadaan di dalamnya serta manfaatnya bagi makhluk hidup
6		tidak ada link dan tidak ada materi awal (apersepsi) untuk membagi faktor penyebab pencemaran lingkungan. (faktor alam dan faktor manusia)	sebaiknya di tambah scene untuk penempatan video dan narasi untuk membagi faktor penyebab pencemaran lingkungan. (faktor alam dan faktor manusia)
7		memiliki link yang sama pada satu scene, narasi yang sama pada chapter faktor alami dan gunung meletus.	perlu dipisah antara link faktor alami dan gunung meletus serta dibuat narasi sendiri sendiri (faktor alami narasi sendiri, gunung meletus narasi sendiri)
8		video tidak bisa diperbesar, menggunakan bahasa asing dan tidak dilengkapi dengan teks terjemahan bahasa	perlu di ubah agar tampilan video bisa diperbesar dan perlu ditampilkan terjemahan bahasa agar mempermudah siswa dalam memahami pengertian dan dampak dari tsunami.

9	 	Untuk digunakan pada siswa sekolah menengah pertama pemberian video kurang menarik	Berikan macam macam bentuk video mengenai akibat manusia tidak menjaga lingkungan,dampak positif yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan, dan perannya manusia dalam menjaga lingkungan.
10		setelah menjawab dengan benar, di layar masih ditampilkan bayangan bendanya	Sebaiknya tidak perlu diberikan bayangan benda sehingga ketika siswa menjawab dengan benar maka akan terlihat lingkungan yang bersih.
11	 	setelah game selesai, tidak ada petunjuk untuk menuju ke materi uji	berikan tombol atau petunjuk untuk menuju ke materi selanjutnya.
12	 	Dalam materi uji terdapat game soal yang terbagi dalam beberapa pilihan, setelah masuk dalam salah satu pilihan soal terdapat tombol batal, kita bisa membatalkan untuk pengerjaan soal, tapi ketika masuk lagi ke soal yang sama, masih terdapat jawaban yang tadi dibatalkan, kecuali kalau semua program lectora dihentikan,selanjutnya untuk jendela pembahasan jawaban harus di klik tombol close untuk menghilangkannya.	Seharusnya kalau sudah di batalkan ketika masuk lagi ke soal jawaban sudah dibersihkan tidak ada lagi jawaban yang tadi, Jendela pembahasan sebaiknya hilang secara otomatis setelah beberapa menit, untuk bisa lanjut ke soal selanjutnya.

13		<p>Pada soal materi uji bagian pilihan ganda ketika jawaban salah akan langsung muncul kunci jawabannya beserta pembahasan dan siswa bisa mengganti jawaban yang benar.</p>	<p>Dalam pengerjaan soal materi uji ketika jawaban salah jangan ditampilkan kunci jawaban dan pembahasan, karena semua soal akan di skor pada akhir soal, dan akan menentukan pada daya serap siswa.</p>
14		<p>Terdapat tombol Cek pada setiap scene pada soal uji kompetensi tetapi tidak bisa digunakan (Tidak berfungsi)</p>	<p>Sebaiknya untuk semua soal tidak perlu ada tombol cek, kecuali pada scene terakhir pada lembar uji kompetensi, untuk mengetahui daya serap siswa.</p>
15		<p>Pada soal penentuan lokasi, ketika kita menjawab salah juga muncul kunci jawabannya.</p>	<p>Ketika jawaban salah tidak perlu ditampilkan kunci jawabannya</p>






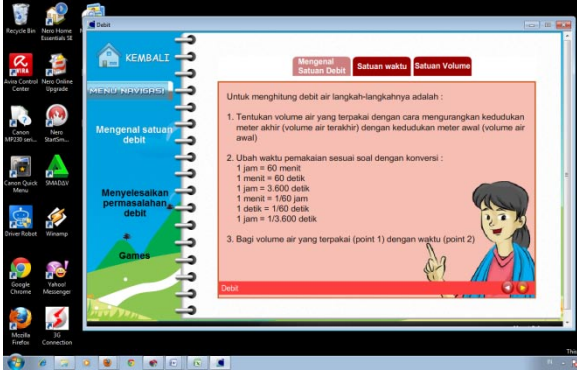

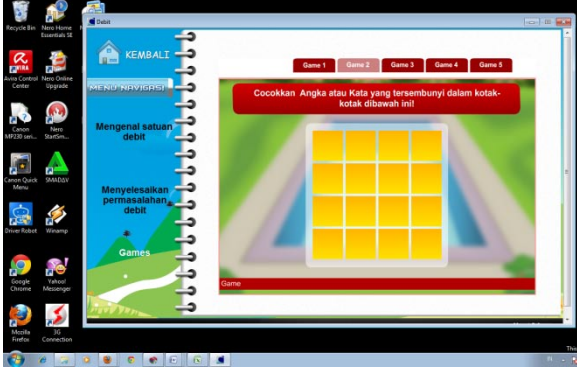
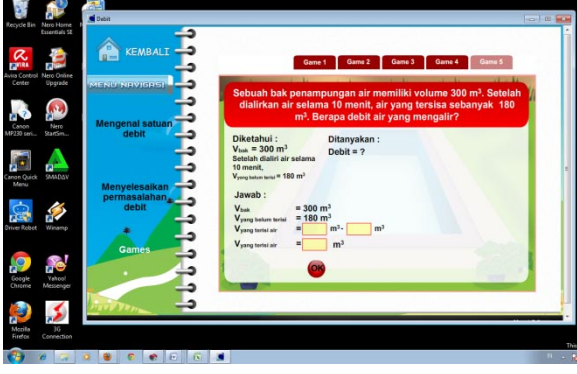
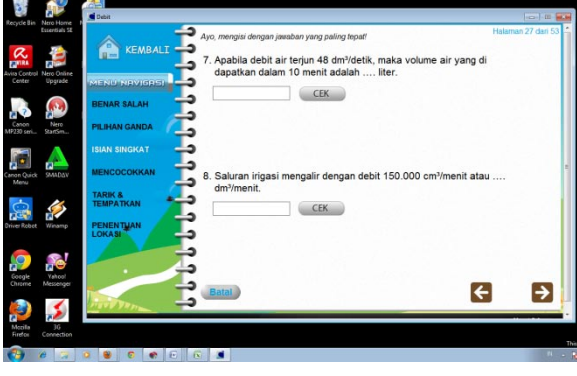
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

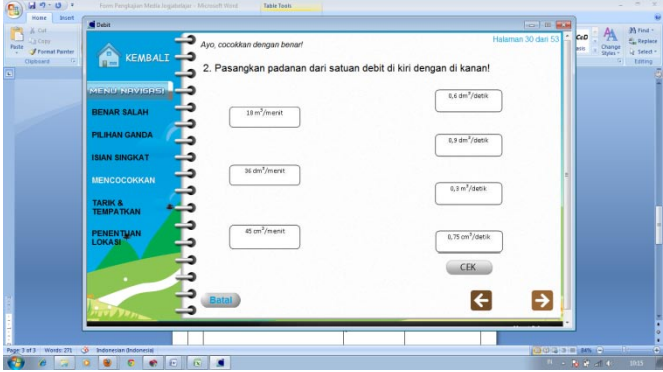
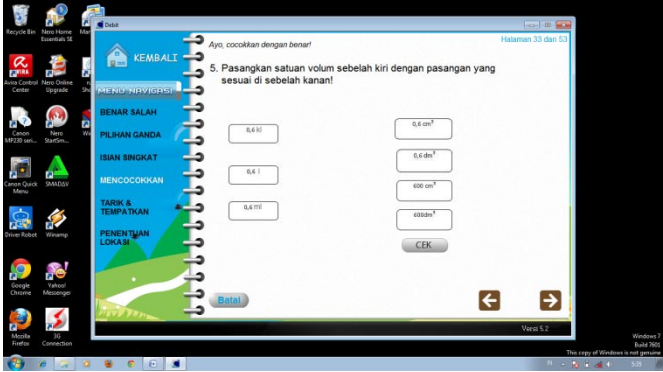
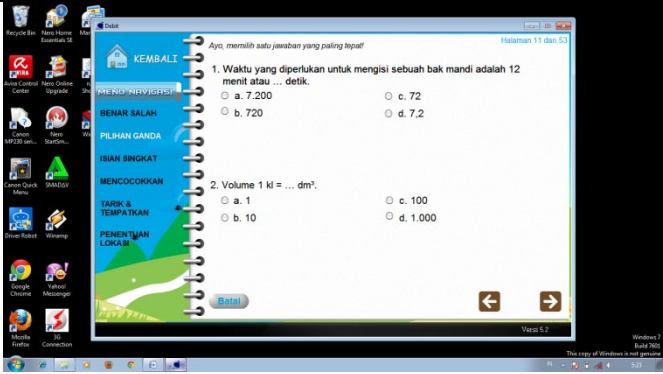
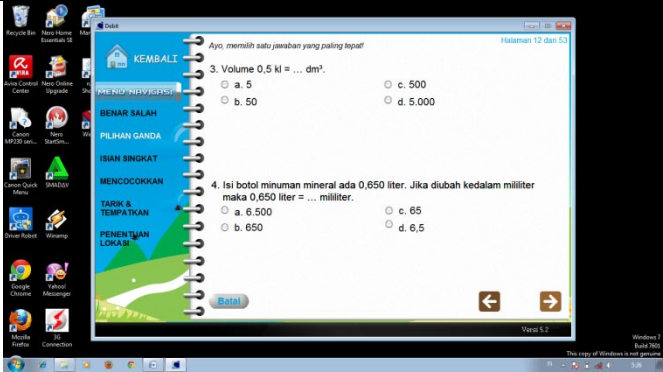
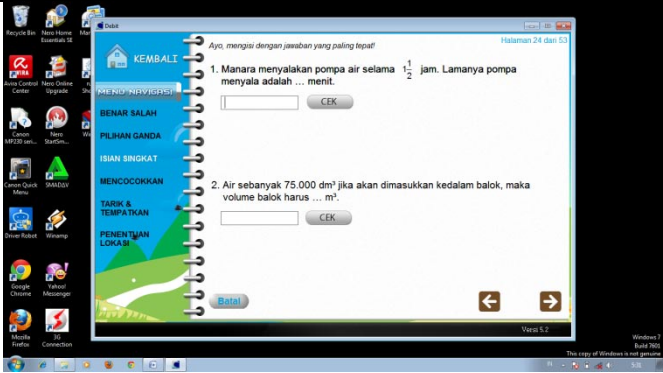
Nama Pengkaji : Agustina Martini
Sekolah / Instansi : SD N Kaliduren

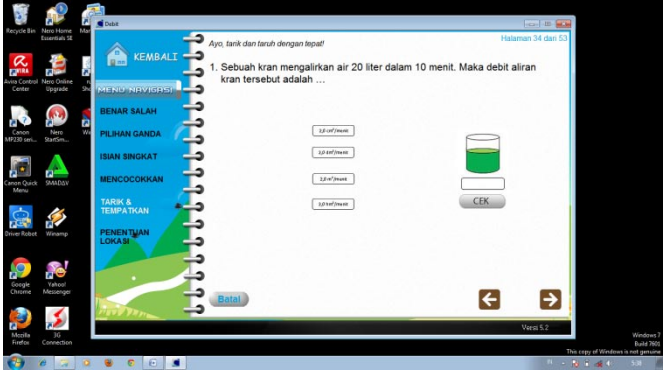
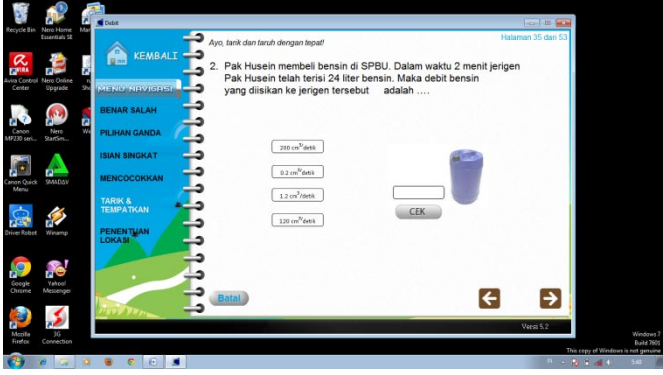
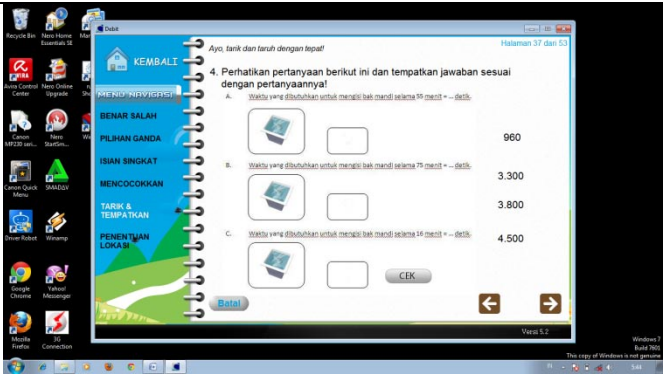
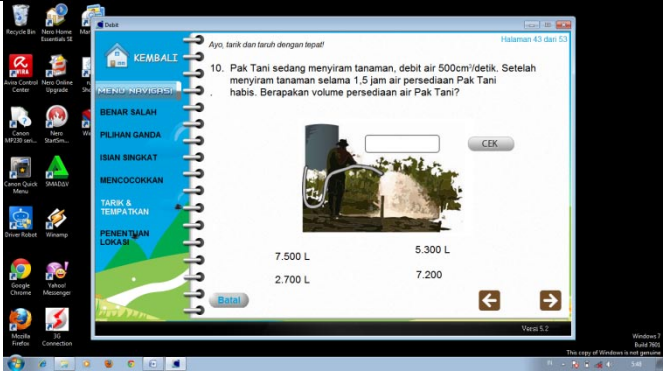
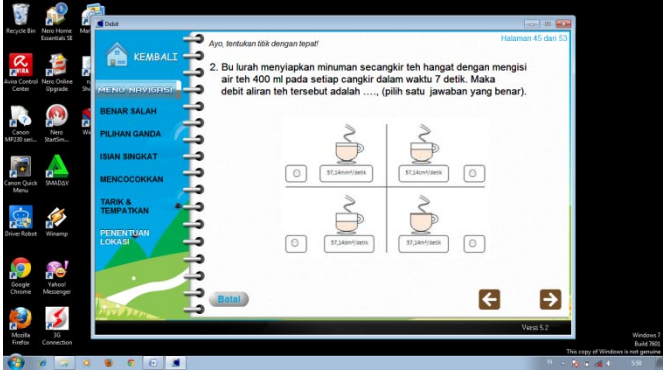
Judul Materi : Debit
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Auto link	Sebaiknya tombol materi ajar dan materi uji, tidak hanya pada tulisannya, tetapi satu kotak itu dijadikan tombol aktif
2.		Narasi audio tidak sesuai gambar	Narasi audio sebaiknya sesuai dengan video yang diputar, misalnya Susi bangun pagi. Ia kemudian mandi, tetapi bak mandinya kosong. Susi harus mengisi bak mandi tersebut. Berapa waktu yang diperlukan Susi untuk mengisi bak mandi?
3.		<ul style="list-style-type: none">Kesalahan penulisan	Kata dipeperlukan, seharusnya diperlukan

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		<ul style="list-style-type: none">Kerapian penulisan materi nomor 2	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya tanda sama dengan dibuat lurus, supaya terlihat rapi 1 jam = 60 menit 1 menit = 60 detik 1 jam = 3.600 detik
5.		<ul style="list-style-type: none">Narasi audio	<ul style="list-style-type: none">Jika saat lebah naik ada narasi jika “tiap naik satu tangga dibagi 1.000”, maka sebaiknya saat lebah turun juga diberi narasi “tiap turun satu tangga dikali 1.000”
6.		<ul style="list-style-type: none">Perpaduan warna	<ul style="list-style-type: none">Warna kuning pada kotak-kotak terlihat menyilaukan diganti warna yang lebih lembut
7.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan bilangan dan satuan terpisah	<ul style="list-style-type: none">Pada teks ditulis 180 m³ sebaiknya 180 m³ dijadikan satu baris
8.		<ul style="list-style-type: none">link	<ul style="list-style-type: none">jika ini adalah materi uji, seharusnya tombol cek dihapus saja

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		<ul style="list-style-type: none">ketebalan huruf	<ul style="list-style-type: none">pada perintah tulisan terlihat jelas, akan tetapi pada soal tulisannya tidak terlalu jelas. Sebaiknya warna hitam yang jelas
10.		<ul style="list-style-type: none">warna tulisan kurang jelas	<ul style="list-style-type: none">soal ditulis dengan warna hitam yang jelas.Background dibuat warna yang cerah supaya lebih menarikUkuran/font soal diperbesar
11.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Di soal nomor dua ditulis 1 kl seharusnya 1 kL
12.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Pada soal nomor tiga ditulis 0,5 kl seharusnya 0,5 kL
13.		<ul style="list-style-type: none">Fungsi tombol	<ul style="list-style-type: none">Jika ini adalah evaluasi, pada materi uji isian singkat seharusnya tidak ada tombol “cek”

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		<ul style="list-style-type: none">Font soal	<ul style="list-style-type: none">Ukuran huruf pada soal sebaiknya diperbesarTidak perlu ada tombol cekBackground sebaiknya warna lebih cerah, biar menarik
15.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Di soal ditulis 200 cm³/detik seharusnya 200 cm³/detikTombol cek dihapusBackground diubah warna cerahFont soal diperbesarKelebihan spasi pada soal sebelum kata "adalah"
16.		<ul style="list-style-type: none">Warna soal	<ul style="list-style-type: none">Warna hitam pada soal tidak terlalu jelas. Pilih warna hitam sesuai perintah soalGambar diperjelasTombol cek dihilangkan
17.		<ul style="list-style-type: none">Penulisan satuan	<ul style="list-style-type: none">Pada angka 7.200 seharusnya ada satuan liternyaTombol cek sebaiknya dihilangkan
18.		<ul style="list-style-type: none">Pilihan warna	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya Gambar diperjelasSebaiknya Angka font nya lebih besarPenulisan soal sebaiknya diatur dengan rata kanan kiri / alignment

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19.		<ul style="list-style-type: none">• Kerapian penulisan soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya penulisan soal diatur dengan format rata kanan kiri
20.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya Font soal diperbesar
21.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya font soal diperbesar
22.		<ul style="list-style-type: none">• Font soal	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya font soal diperbesar• Pengaturan penulisan soal diformat rata kanan kiri

B. Saran Dan Kesimpulan

Pada umumnya sudah bagus hanya ada beberapa soal yang tidak jelas, ukurannya terlalu kecil atau warna hitamnya terlalu pudar. Musik/audio/instrumennya terlalu lembut, sebaiknya musik pembuka diambil lagu yang ceria. Jika materi uji adalah evaluasi, maka tombol cek sebaiknya dihilangkan, mungkin bisa ditambah waktu pengerjaan. Background dibuat warna yang cerah, agar siswa SD tertarik.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(Agustina Martini)







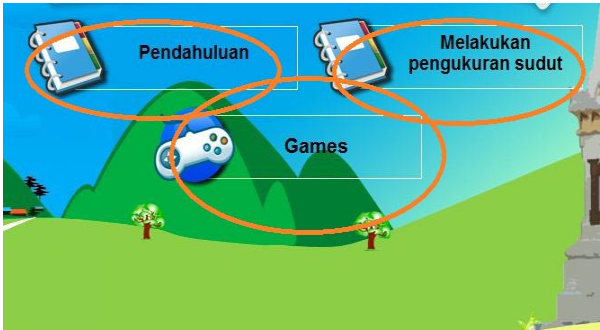


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Donny Riggiyatmoko, S.Pd
Sekolah / Instansi : SD N Gelaran 2

Judul Materi : Pengukuran Sudut
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : V

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Halaman Cover 	<ul style="list-style-type: none">Tombol link untuk mengakses materi hanya dapat di klik pada tulisan MATERI AJAR dan MATERI UJI saja, sedangkan gambar animasi pengukuran sudut dan materi uji hanya sebatas penghias saja.	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya gambar animasi pengukuran sudut dan materi uji dapat juga dijadikan tombol link untuk masuk ke MATERI AJAR dan MATERI UJI. Sehingga jika digunakan oleh anak akan lebih mudah meng-klik masuk ke menu materi dan materi uji.
2.	Materi menentukan besar sudut 	<ul style="list-style-type: none">Pada materi tersebut terdapat gambar jam, dan siswa harus menjawab besar sudut yang dibentuk. Namun jarum pendek jam tersebut tidak tepat pada angka 9.	<ul style="list-style-type: none">Jika terdapat garis-garis detik kan lebih memudahkan siswa dalam memperkirakan besaran sudut tersebut.
3.	Tombol link kunci 	<ul style="list-style-type: none">Terdapat tombol link bergambar kunci di materi soal latihan. Namun tidak disertai keterangan fungsi-fungsi tombol link.	<ul style="list-style-type: none">Jika diawal materi dilengkapi keterangan tombol-tombol link akan membantu siswa dalam menggunakan media belajar.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.	Navigasi 	<ul style="list-style-type: none">Tombol navigasi pada menu materi terkesan tidak konsisten posisi di awal dan ketika masuk materi berbeda.	<ul style="list-style-type: none">Sebaiknya diletakan pada posisi yang sama sehingga anak-anak akan lebih mudah mengetahui posisi.
5.	Navigasi link materi 	<ul style="list-style-type: none">Tombol navigasi pada materi ajar hanya dapat di klik pada tulisan saja.	<ul style="list-style-type: none">Jika gambar buku dan game pad dapat di klik akan memudahkan siswa dalam masuk ke materi ajar.
6.	Bagian-bagian sudut 	<ul style="list-style-type: none">Pada animasi materi bagian-bagian sudut hanya 90 dan 180 derajat.	<ul style="list-style-type: none">Jika dilengkapi dengan derajat setiap sudut kan membuat materi lebih menarik.
7.	Klik tombol materi 	<ul style="list-style-type: none">Klik tombol materi hanya sebatas tulisan.	<ul style="list-style-type: none">Jika diaktifkan untuk menuju link materi akan lebih menarik.

B. Saran Dan Kesimpulan

Materi yang diberikan cukup menarik bagi siswa, namun bagi siswa SD kelas 5 perlu dilengkapi panduan dalam penggunaan materi. Terutama penggunaan fungsi – fungsi tombol dan simbol yang digunakan untuk menjalankan media pembelajaran.

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Donny Riggiyatmoko, S.Pd)



LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

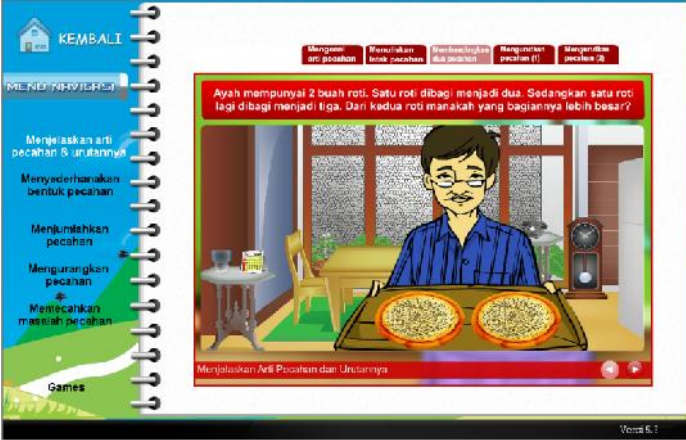
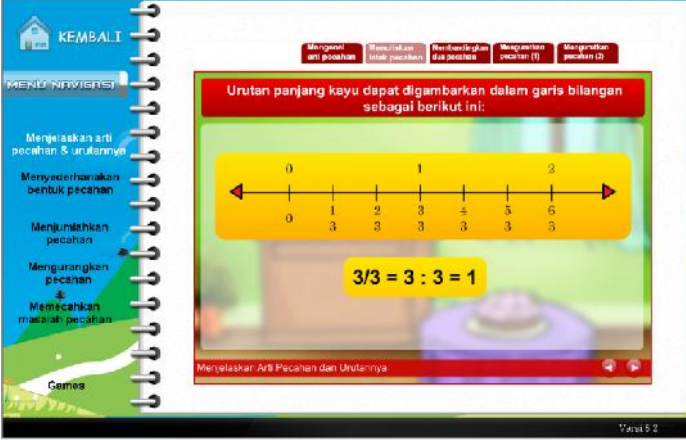
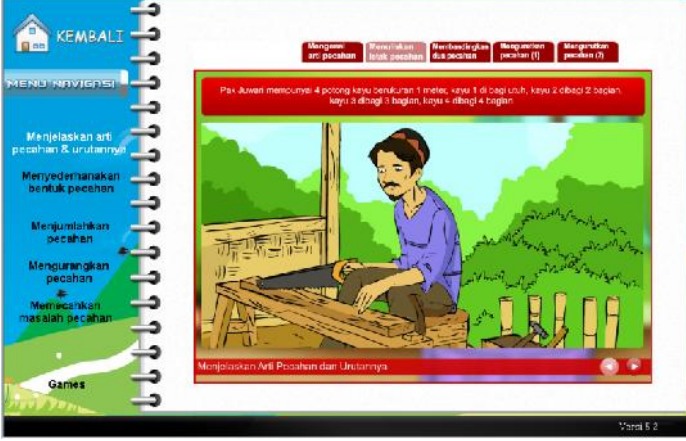


Nama Pengkaji : Dwi Yudha Handono, S.Si.
Sekolah / Instansi : SD Unggulan Aisyiyah Bantul.

Judul Materi : Bilangan Pecahan.
Mata Pelajaran : Matematika.
Jenjang : Sekolah Dasar (SD).
Kelas : IV (Empat).

A. Form Pengkajian.


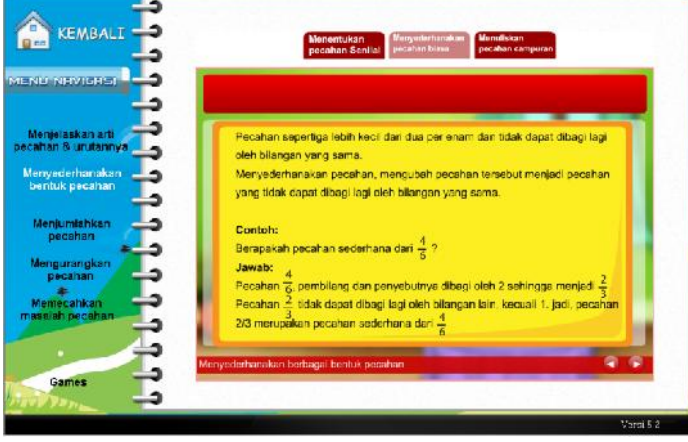
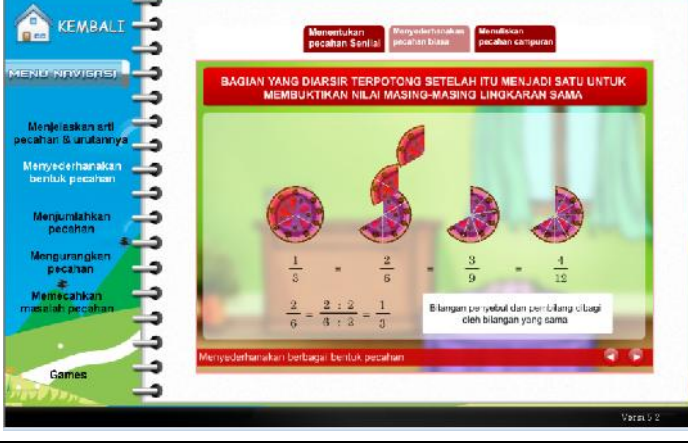
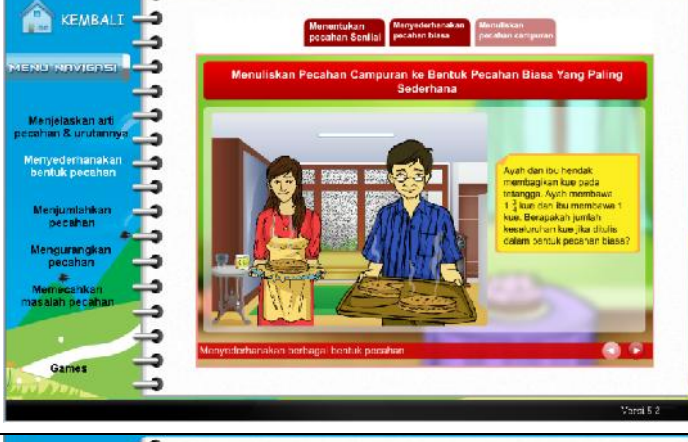
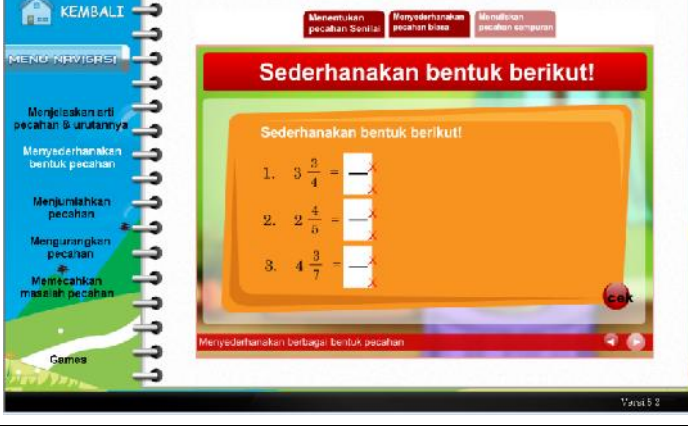
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		<ol style="list-style-type: none">1. Gambar awan, laut, dan pohon berupa gambar diam.2. Pada latar langit tidak dijumpai burung/kupu-kupu yang berterbangan. Demikian juga, latar tanah tidak dijumpai hewan/biota yang bergerak semisal cacing/kelinci.3. Tampilan redaksi judul materi <i>Bilangan Bulat</i> yang terdapat di atas kedua papan pembelajaran Ketiga hal tersebut berdampak kurang menstimulus multi indera peserta didik.4. Tampilan keseluruhan tidak fullscreen format.	<ol style="list-style-type: none">1. Kedua macam temuan gambar/point 1 dan 2 tersebut, disempurnakan dengan tampilan animasi yang bergerak.2. Point ketiga lebih menstimulus, jika redaksi judul <i>Bilangan Pecahan</i> muncul 10 detik setelah halaman muka dengan kemunculan yang memukau (terbalik dengan redaksi Matematika Kelas 4), semical fade in-out system, atau dim yang dijatuhkan oleh burung terbang/cacing yang merambat.3. Tampilan fullscreen format.
2.		<p>Judul Materi <i>Bilangan Pecahan</i> memakai font size yang kurang besar dan belum centered format. Hali ini menyebabkan ketimpangan pandangan (Terbalik dengan tampilan Matematika Kelas 4).</p>	<p>Gunakan font size yang lebih besar dan center format serta bold untuk font judul.</p>

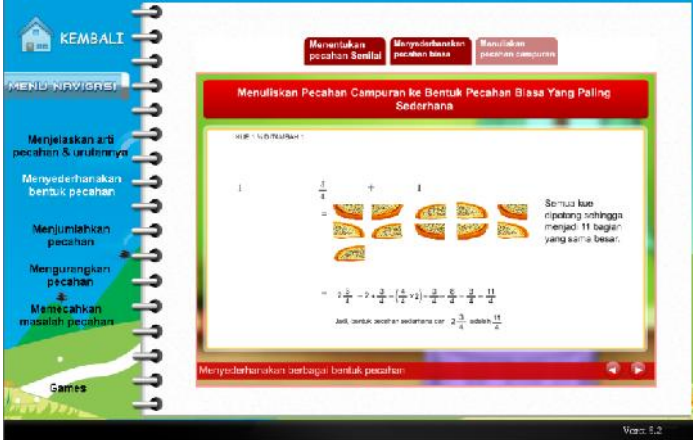
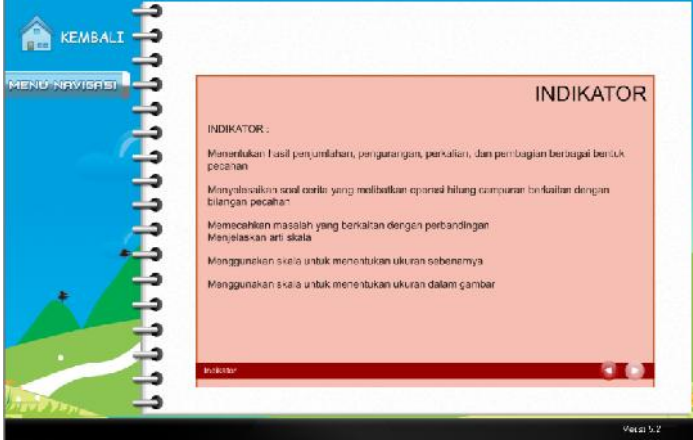
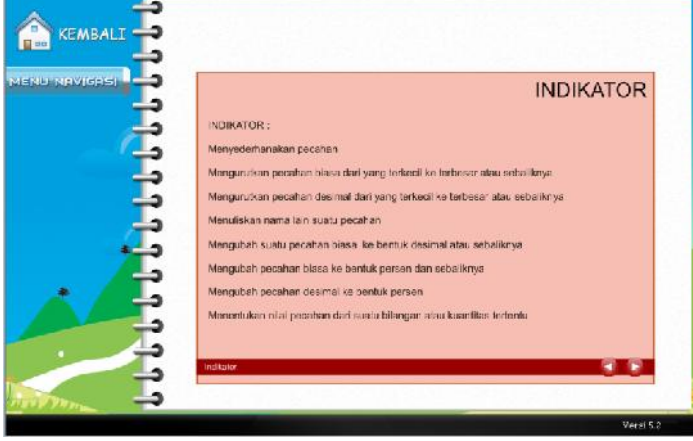
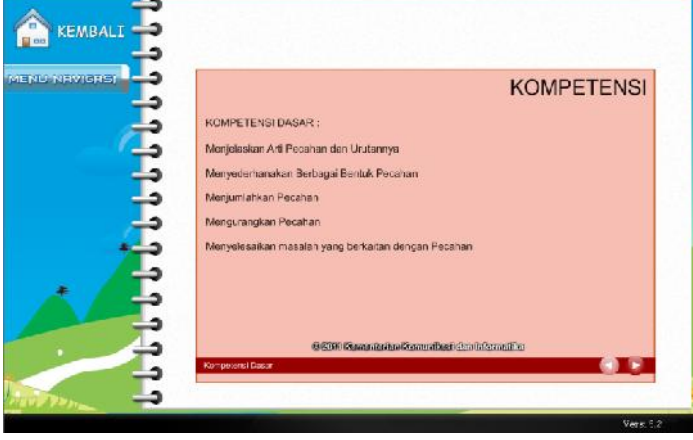

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3.		Blok Icon tautan berwarna merah.	Perbaiki warna Blok Tautan dengan warna yang sesuai dengan background, semisal biru.
4.		Isi materi penjelasan terkait materi salah, yaitu Angka Pembilang.	Perbaiki dengan konten yang sesuai, yaitu angka 0 diganti 1.
5.		Warna Blok Materi kurang sesuai, yaitu kuning.	Perbaiki Warna Blok Materi dengan warna yang sesuai background, semisal biru.
6.		OK	OK
7.		Konten materi latihan pada halaman ini belum tuntas, yaitu notasi garis bilangan belum ada.	Perbaiki dengan konten yang tuntas dan sesuai.

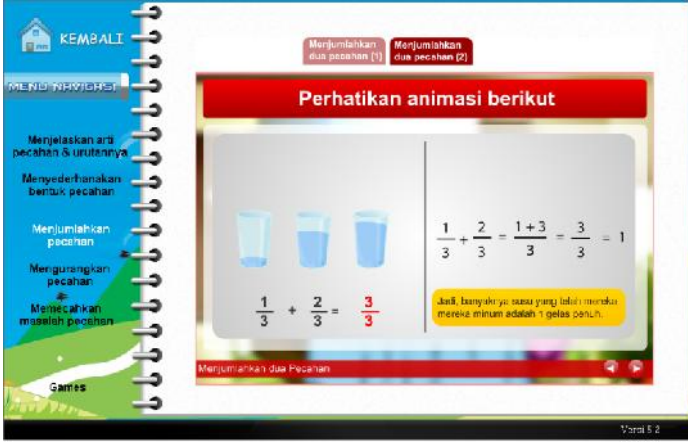

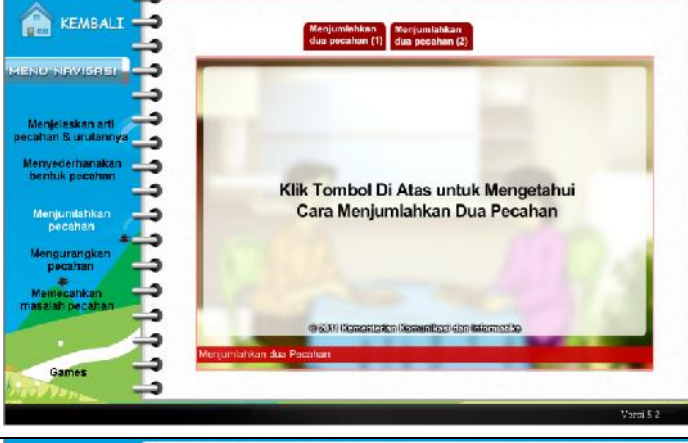
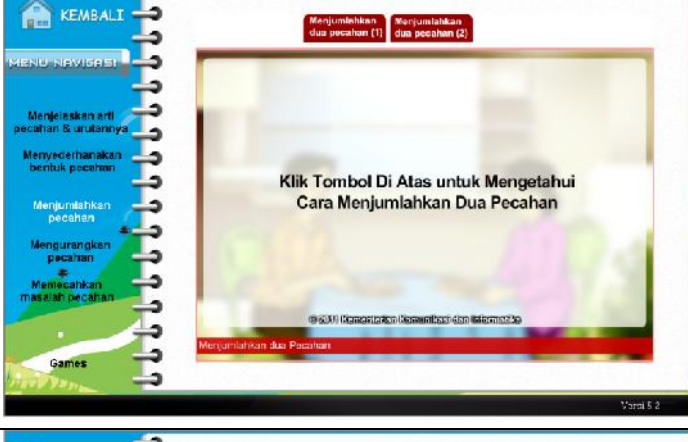
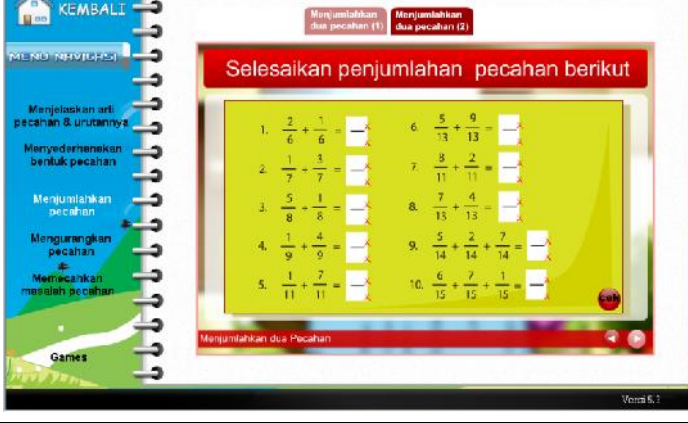
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8.		OK, untuk audio, font size, dan background.	OK.
9.		Warna Blok Penjelasan Materi garis bilangan kurang sesuai, yaitu kuning.	Perbaiki dengan warna yang disesuaikan dengan background dan menghindari warna alarm warn untuk otak.
10.		Font size redaksi materi kurang besar. Selain itu, audio materi tidak jalan.	Gunakan font size yang lebih besar dan upload kembali audio materi pada halaman ini.
11.		Konten OK, untuk audio, font siza, dan background.	OK
12.		Konten audio pada latihan ini tidak berjalan baik.	Upload kembali konten audio untuk halaman ini.

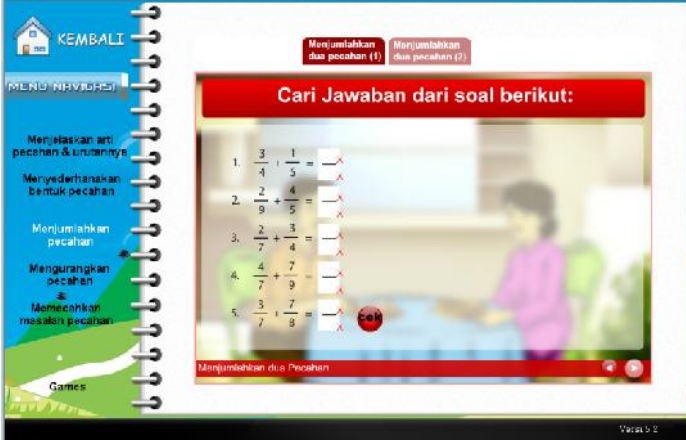




No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Konten OK, untuk audio, font, dan background juga OK.	OK.
14.		Konten OK.	OK.
15.		Warna Blok Materi kurang sesuai, yaitu kuning dan merah (Mind Alarm's Colour)	Sesuaikan warna Blok Materi dengan background, hindari Mind Alarm's Colour.
16.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai untuk halaman ini. Pertahankan font size.
17.		Konten materi kurang sesuai. Sebaiknya penulisan pecahan satu perdua maupun dua perempat, jangan menggunakan garis miring (... / ...).	Penulisan lambang pecahan disesuaikan dengan kaidah matematika dalam penulisan lambang pecahan.

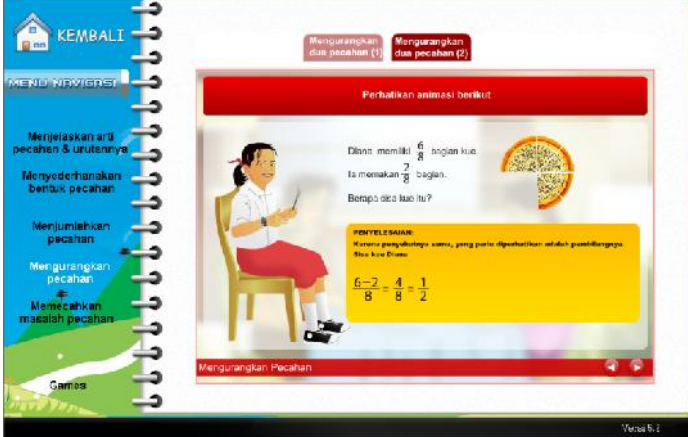

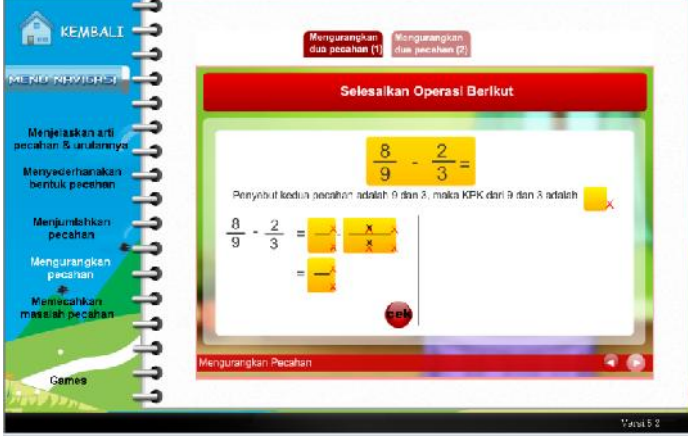
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain beserta, terkhusus font sizenya.
19.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi, font size OK. Selain itu, penulisan lambang pecahan tidak menggunakan kaidah matematika (Garis Miring).	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain beserta, terkhusus font sizenya. Perbaiki penulisan lambang pecahan sesuai kaidah Matematika.
20.		Konten audio untuk halaman ini tidak berjalan. Pilihan penggunaan warna pada blok materi dan background kurang sesuai (Mind Alarm's Colour).	Upload kembali konten audio yang sesuai. Perbaiki penggunaan warna yang relevan.
21.		Konten OK.	OK.
22.		Konten audio pada halaman latihan ini tidak berjalan. Penggunaan warna kurang sesuai.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan perbaiki penggunaan warna.

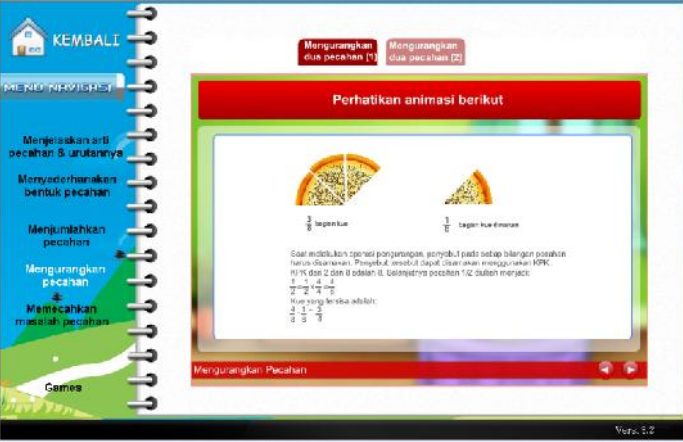


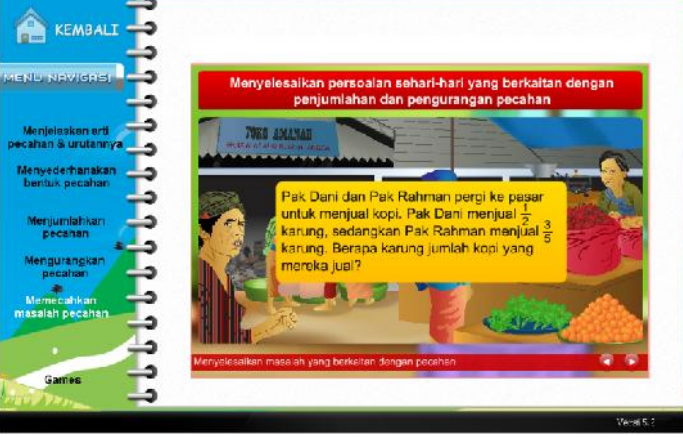

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
23.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
24.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Demikian juga pemilihan warna blok materi kurang sesuai. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai, selaraskan warna blok, dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
25.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
26.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Tapi font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.
27.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan. Demikian juga pemilihan warna blok materi kurang sesuai. Tapi, font size dan konten lain OK.	Upload kembali konten audio yang sesuai, selaraskan warna blok materi, dan pertahankan konten lain, terkhusus font size.




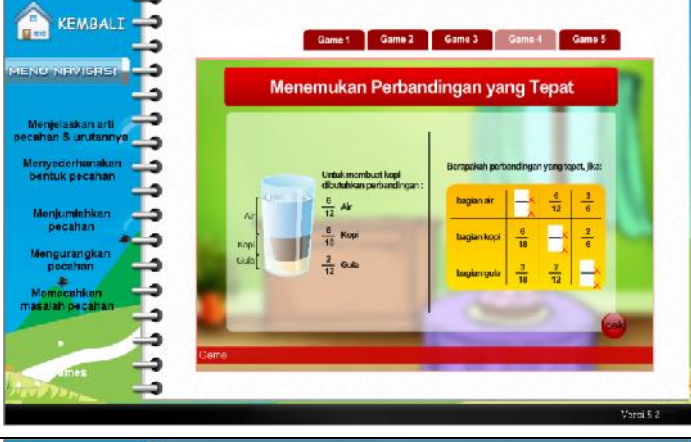

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
28.		Konten audio pada halaman ini tidak berjalan, font size terlalu kecil.	Upload kembali konten audio yang sesuai dan perbesar font size.
29.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number.
30.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number.
31.		Pemilihan warna blok kurang sesuai. Selanjutnya, sebaiknya tiap point indikator bernomor urut. Kedua, ternyata tombol tautan di dalam navigasi tidak muncul.	Selaraskan blok indikator dengan background dan bubuhi point number. Kedua, munculkan kembali tombol tautan navigasi untuk memudahkan lompatan track.
32.		Mohon maaf, konten gambar pada halaman ini kurang mencerminkan pembelajaran, terutama aspek sikap. Siswa yang minum berdiri dengan tangan kiri, kabel terserak, kulkas yang tidak ditutup kembali, dll.	Sebaiknya, diganti dengan tampilan yang mencerminkan pembelajaran terhadap siswa, terutama aspek sikap.


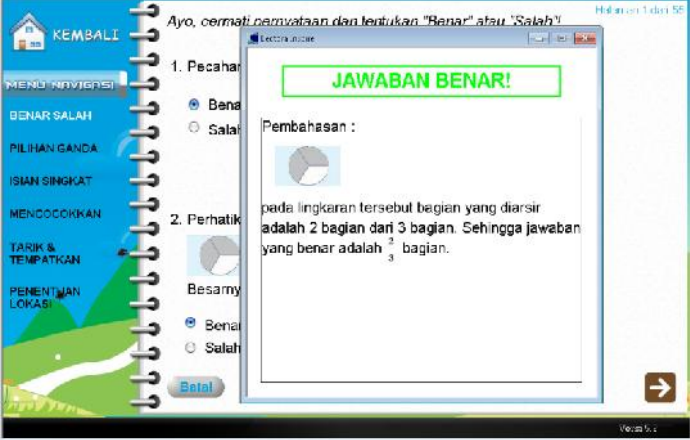
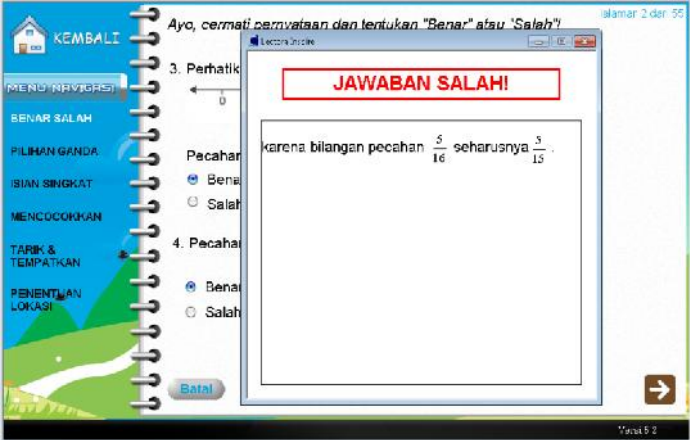
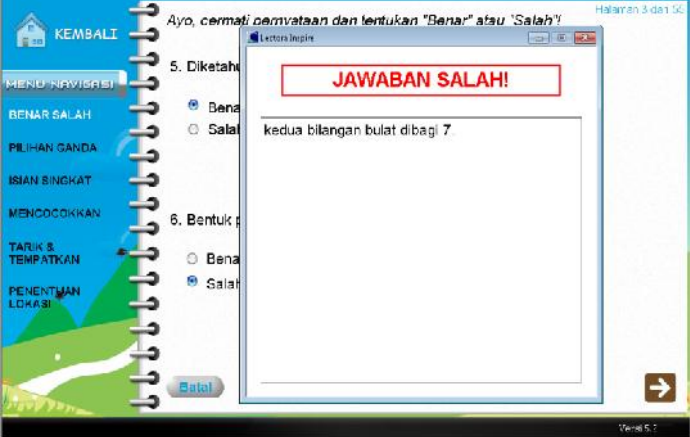
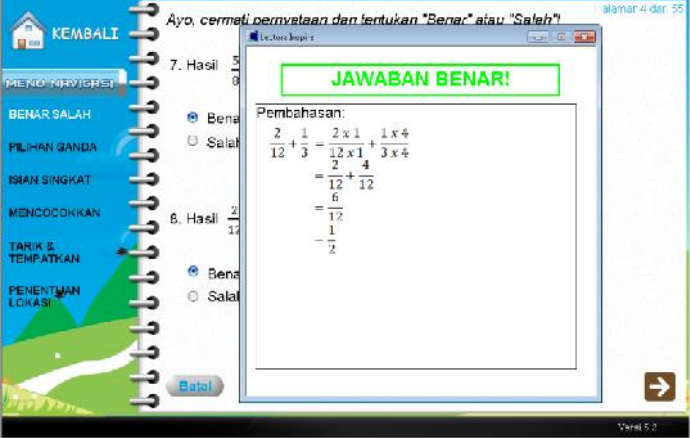
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
33.		Mohon maaf, konten audio/redaksi audio berisi materi yang tidak sesuai dengan tampilan (Pada tampilan tidak menyebutkan pecahan terkait satuan liter).	Re-record dan upload konten/redaksi audio yang sesuai, semisal liter sebagai satuan baku, atau penuh sebagai satuan tak baku).
34.		OK, untuk konten, audio, dan font.	OK.
35.		OK	OK
36.		OK	OK
37.		Halaman latihan ini OK.	OK.

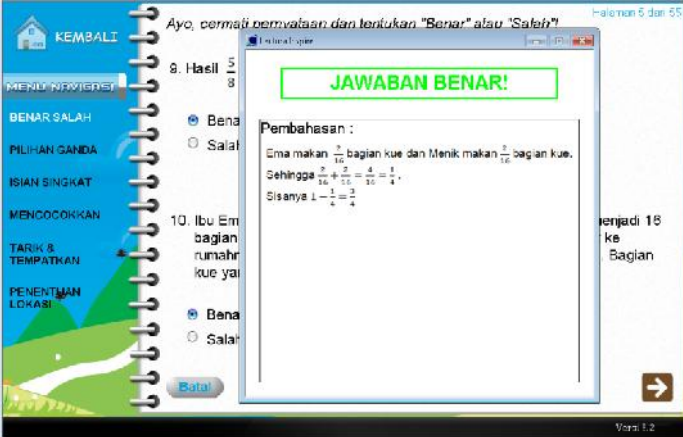
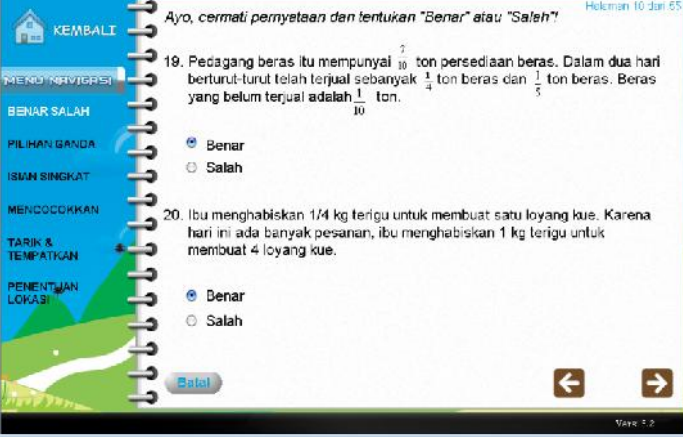
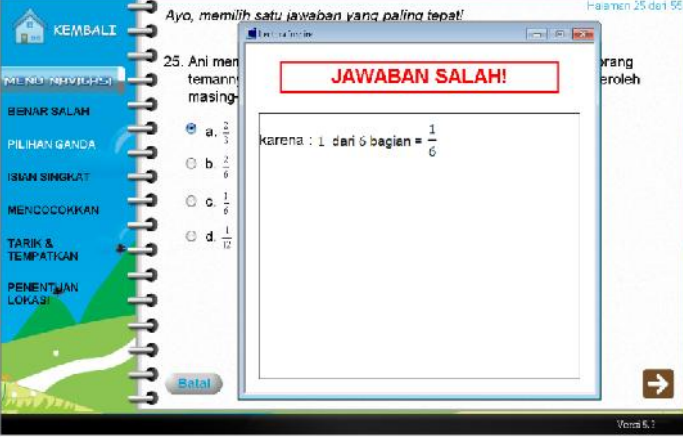
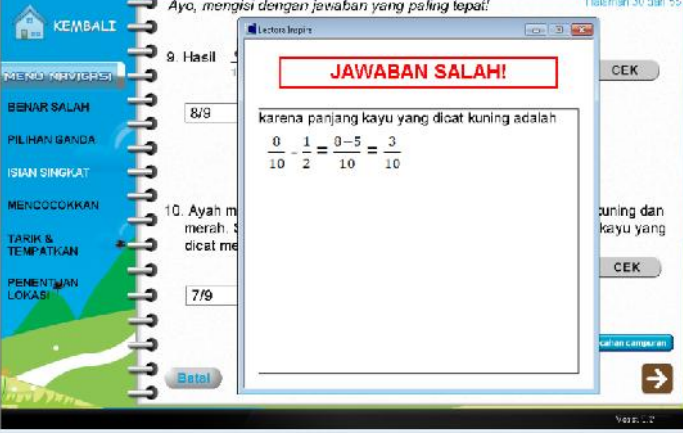
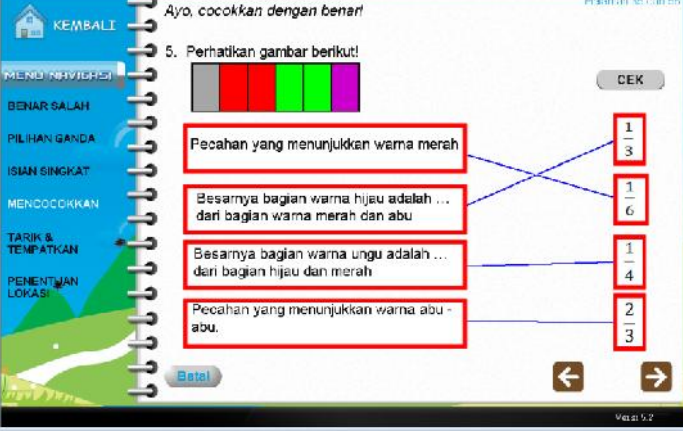
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
38.		Halaman latihan ini OK.	OK.
39.		Konten audio tidak berjalan. Tapi konten gambar dan font OK.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten lainnya.
40.		Halaman Penjelasan ini OK.	OK.
41.		Konten audio tidak berjalan. Selain itu, mohon maaf, konten gambar siswa mirip dengan nenek-nenek berseragam SD.	Upload konten audio yang sesuai. Sekiranya memungkinkan, upgrade gambar siswa yang sesuai dengan gambaran siswa.
42.		Konten materi latihan dan audio tidak berjalan.	Edit ulang konten materi dan audio yang sesuai.

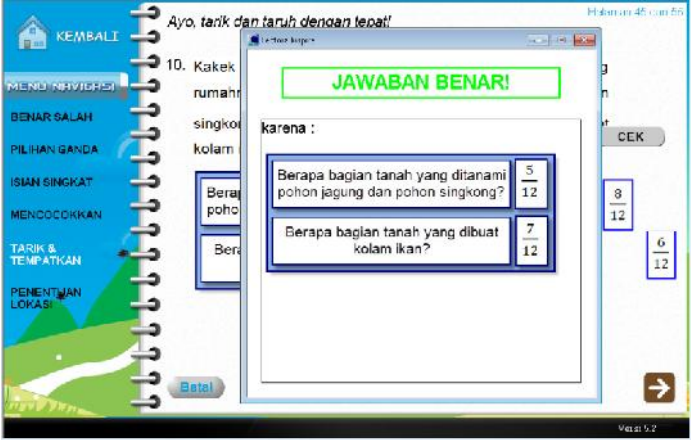
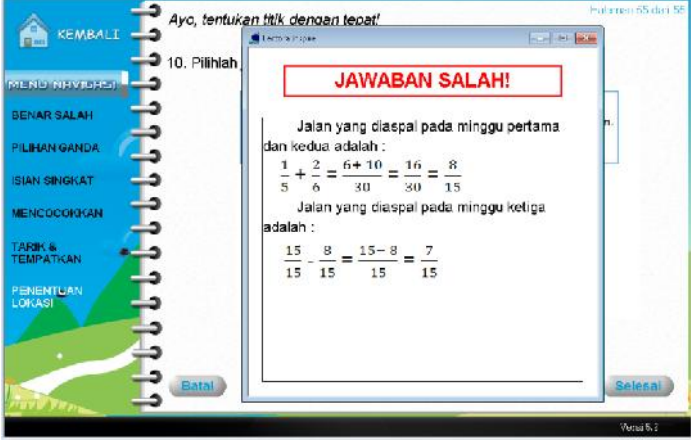

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43.		Konten materi latihan dan audio pada halaman ini kadang berjalan, kadang tidak.	Edit ulang konten materi dan audio yang sesuai.
44.		Konten materi OK. Tapi, tampilan gambar anak kurang sesuai dan audio tidak berjalan.	Sekiranya memungkinkan, re-draw tampilan anak dan upload audio yang sesuai.
45.		OK.	OK.
46.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.
47.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
48.		Halaman eksplorasi ini OK, baik audio maupun tampilan, serta konten.	OK.
49.		Halaman eksplorasi ini OK, baik untuk tampilan maupun audio. Tapi, penunjukan jarum jam tidak sesuai dengan isi audio (sepulang sekolah).	Seyogyanya, gambar jarum jam disesuaikan dengan isi audionya.
50.		Konten OK.	OK.
51.		Konten audio tidak jalan, tapi tampilan OK.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan kontean/tampilan yang ada.
52.		Konten OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
53.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
54.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
55.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
56.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.
57.		Konten audio tidak jalan. Tapi, konten OK dan berkesesuaian.	Upload konten audio yang sesuai dan pertahankan konten/tampilan game yang ada.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
58.		Konten OK, working well.	OK.
59.		Konten latihan BS no 1-2 dan audio effect OK. Box effect jawaban benar, font colour hijaunya kurang gelap.	OK. Upgrade to dark green.
60.		Konten latihan BS no 3-4 dan audio effect OK.	OK.
61.		Konten latihan BS no 5-6 dan audio effect OK.	OK.
62.		Konten latihan BS no 7-8 dan audio effect OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63.	 <p>Ayo, cermati pernyataan dan tentukan "Benar" atau "Salah"!</p> <p>9. Hasil $\frac{5}{8}$</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>Pembahasan : Ema makan $\frac{1}{16}$ bagian kue dan Menik makan $\frac{3}{16}$ bagian kue. Sehingga $\frac{1}{16} + \frac{3}{16} = \frac{4}{16} = \frac{1}{4}$. Sisanya $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$</p> <p>10. Ibu Emi membagi kue ke 18 ke. Bagian</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>Batal</p>	Konten latihan BS no 9-10 dan audio effect OK.	OK.
64.	 <p>Ayo, cermati pernyataan dan tentukan "Benar" atau "Salah"!</p> <p>19. Pedagang beras itu mempunyai $\frac{7}{10}$ ton persediaan beras. Dalam dua hari berturut-turut telah terjual sebanyak $\frac{1}{4}$ ton beras dan $\frac{1}{5}$ ton beras. Beras yang belum terjual adalah $\frac{1}{10}$ ton.</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>20. Ibu menghabiskan $\frac{1}{4}$ kg terigu untuk membuat satu loyang kue. Karena hari ini ada banyak pesanan, ibu menghabiskan 1 kg terigu untuk membuat 4 loyang kue.</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>Batal</p>	Konten latihan BS no 11-20 dan audio effect OK. Box effect jawaban benar, font colour hijaunya kurang gelap.	OK. Upgrade to dark green.
65.	 <p>Ayo, memilih satu jawaban yang paling tepat!</p> <p>25. Ani menemukannya masing-masing</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. $\frac{2}{3}$ <input type="radio"/> b. $\frac{2}{6}$ <input type="radio"/> c. $\frac{1}{6}$ <input type="radio"/> d. $\frac{1}{12}$</p> <p>karena : 1 dari 6 bagian = $\frac{1}{6}$</p> <p>Batal</p>	Konten halaman latihan PG no. 1-25 working well, OK.	OK.
66.	 <p>Ayo, mengisi dengan jawaban yang paling tepat!</p> <p>9. Hasil $\frac{8}{9}$</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>Pembahasan : karena panjang kayu yang dicat kuning adalah $\frac{6}{10} - \frac{1}{2} = \frac{6-5}{10} = \frac{1}{10}$</p> <p>10. Ayah m... merah... dicat me...</p> <p><input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</p> <p>Batal</p>	Konten halaman latihan IS no. 1-10 working well, OK.	OK.
67.	 <p>Ayo, cocokkan dengan benar!</p> <p>5. Perhatikan gambar berikut!</p> <p>Pecahan yang menunjukkan warna merah $\frac{1}{3}$</p> <p>Besarnya bagian warna hijau adalah ... dari bagian warna merah dan abu $\frac{1}{6}$</p> <p>Besarnya bagian warna ungu adalah ... dari bagian hijau dan merah $\frac{1}{4}$</p> <p>Pecahan yang menunjukkan warna abu-abu $\frac{2}{3}$</p> <p>Batal</p>	Konten halaman latihan J no. 1-5 working well, OK.	OK.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
68.	 <p>The screenshot shows a math problem interface. On the left is a sidebar with a spiral notebook icon and a list of activities: KEMBALI, MENUNJUKKAN, BENAR SALAH, PILIHAN GANDA, ISIAN SINGKAT, MENCOOKKAN, TARIK & TEMPATKAN, and PENENTUAN LOKASI. The main area displays a problem: 'Ayo, tarik dan taruh dengan tepat!' (Let's pull and place correctly!). Below it, a box labeled 'JAWABAN BENAR!' (Correct Answer!) contains two questions: 'Berapa bagian tanah yang ditanami pohon jagung dan pohon singkong?' (How many parts of land are planted with corn and cassava trees?) with the answer $\frac{5}{12}$, and 'Berapa bagian tanah yang dibuat kolam ikan?' (How many parts of land are made into a fish pond?) with the answer $\frac{7}{12}$. A 'CEK' (Check) button is visible on the right.</p>	Konten halaman latihan TT no. 1-10 working well, OK.	OK.
69.	 <p>The screenshot shows a math problem interface. On the left is a sidebar with a spiral notebook icon and a list of activities: KEMBALI, MENUNJUKKAN, BENAR SALAH, PILIHAN GANDA, ISIAN SINGKAT, MENCOOKKAN, TARIK & TEMPATKAN, and PENENTUAN LOKASI. The main area displays a problem: 'Ayo, tentukan titik dengan tepat!' (Let's determine the point correctly!). Below it, a box labeled 'JAWABAN SALAH!' (Incorrect Answer!) contains two math problems: 'Jalan yang diaspal pada minggu pertama dan kedua adalah: $\frac{1}{5} + \frac{2}{6} = \frac{6+10}{30} = \frac{16}{30} = \frac{8}{15}$' and 'Jalan yang diaspal pada minggu ketiga adalah: $\frac{15}{15} - \frac{8}{15} = \frac{15-8}{15} = \frac{7}{15}$'. A 'Selesai' (Finish) button is visible at the bottom right.</p>	Konten halaman latihan PL no. 1-10 working well, OK.	OK.
70.	 <p>The screenshot shows a score display. It features the text 'Nilai' (Value) followed by a large number '28'.</p>	Konten halaman hasil evaluasi working well, OK. Tapi, tidak terdapat tombol tautan menuju home, atau halaman interaktif setelah evaluasi. Semisal halaman survei dan kuisioner evaluasi/konten learning objek.	Beri tambahan tiga tombol tautan. Pertama, menuju home. Kedua, menuju halaman survei berisi 2-3 pertanyaan umpan balik. Ketiga, menuju halaman kuisioner berisi 2-3 pertanyaan untuk interaktif kemajuan konten dan respon.

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Saran

Pada media pembelajaran *Learning Object* Matematika Kelas 4 Bilangan Pecahan ini, sebaiknya diadakan perbaikan dan penyempurnaan tampilan/*design*, konten audio, penyesuaian warna, dan halaman interaktif lain, baik pada halaman Materi Ajar dan Materi Uji sebelum di-*released*.

Materi Ajar dan Materi Uji pada media ini membutuhkan penyempurnaan konten, tombol tautan, tautan apresiasi ter-skenario, dan konsep isi tiap tampilan/halaman. Konten seyogyanya memuat aspek pengetahuan yang lebih mengarah pada proses analisis, bukan definitif. Demikian juga, konten halaman eksplorasi dan halaman penjelasan. Seyogyanya, lebih men-stimulus ranah mengamati dan menalar. Sehingga, peserta didik pengguna lebih tertarik untuk mencobanya. Selanjutnya, Penajaman pengetahuan, ketrampilan, serta sikap dapat bertambah secara bertahap melalui konten ter-skenario yang telah dibuat.

2. Kesimpulan

Media Pembelajaran e-learning, berbasis *Learning Object Lectora* masih membutuhkan langkah Pengkajian Media sebelum di-*released* untuk berbagai kepentingan. Langkah ini akan menguatkan persepsi praktisi dan publik, terkait pentingnya peranan teknologi dan pendekatan media pembelajaran *Learning Object* berbasis e-learning untuk mendukung kemajuan dunia pendidikan Indonesia.

Diklat bermateri/tema terkait *specific design*, pencitraan, editing, dan finishing media pembelajaran e-learning, seyogyanya dijalankan secara terintegrasi dan berkelanjutan oleh Instansi terkait. Langkah ini sangat penting dalam penyajian produk suatu media pembelajaran e-learning berbasis *Learning Object* kepada pengguna dan publik. Selain itu, paket langkah ini akan melahirkan agen-agen pendidikan yang berintegrasi sebagai praktisi secara nasional sebagai niai Sekali Dayung Dua Tiga Pulau Terlampau.

Yogyakarta, 4 Mei 2014
Pengkaji Media




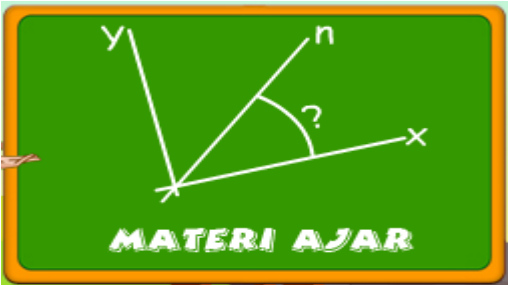

(Dwi Yudha Handono, S.Si.)




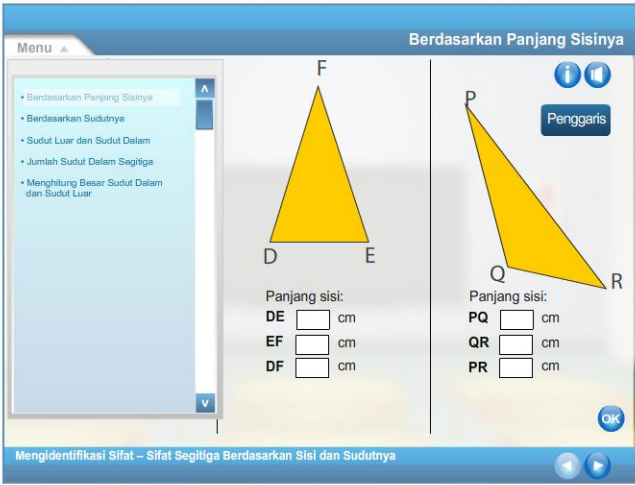
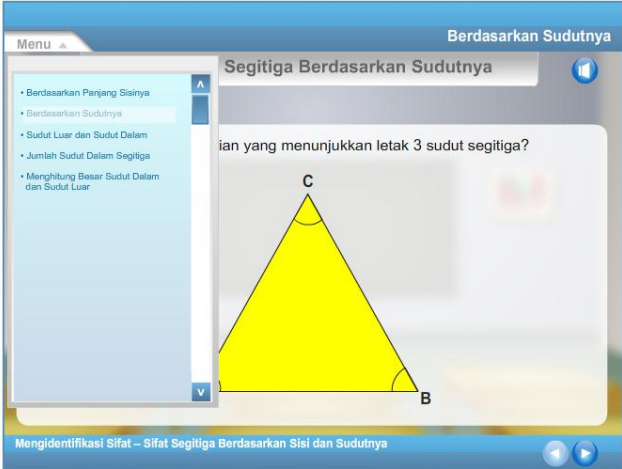
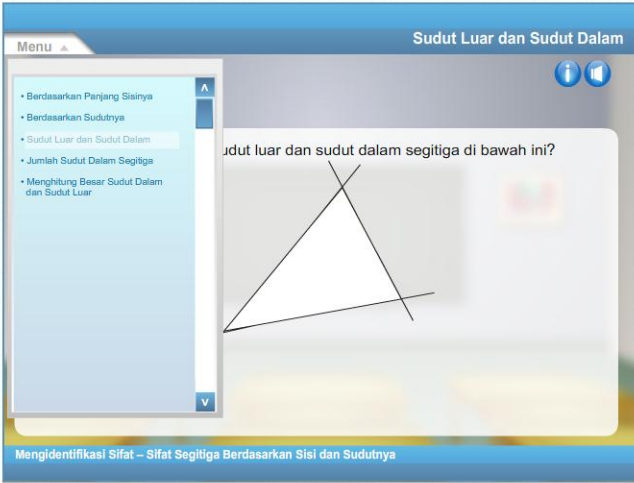
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

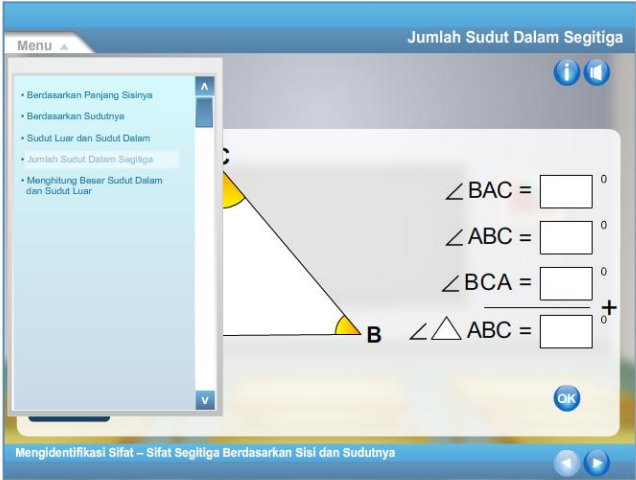
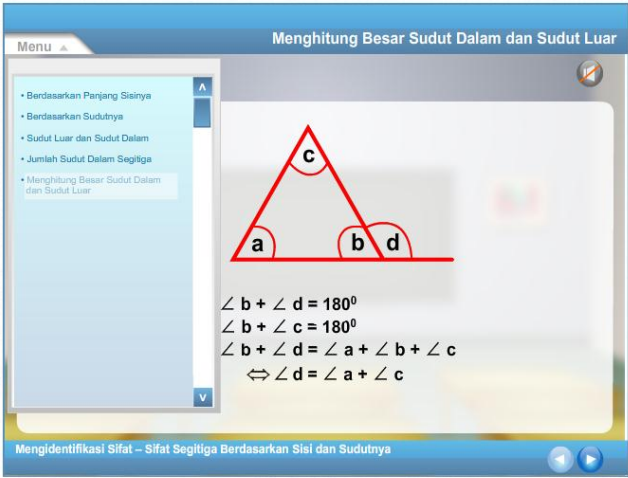
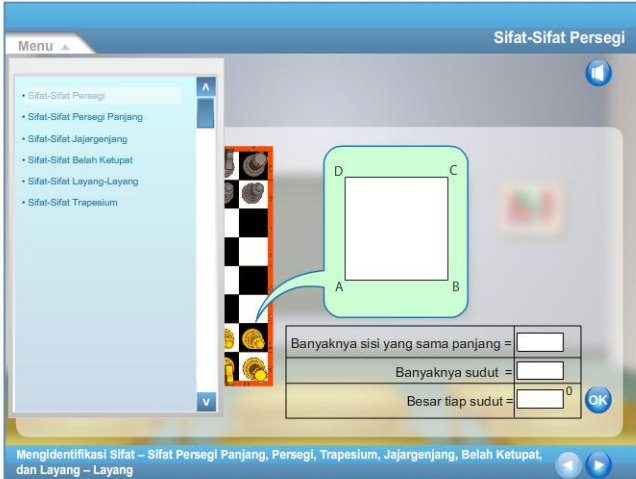
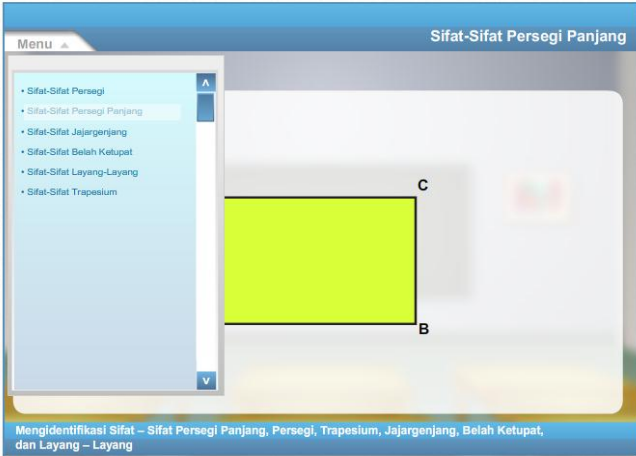
Nama Pengkaji : Eko Margiyanto, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Bantul
Judul Materi : Segitiga dan Segiempat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 7

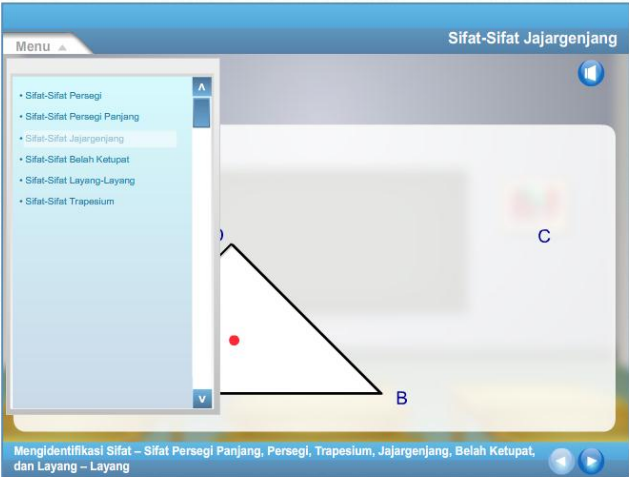
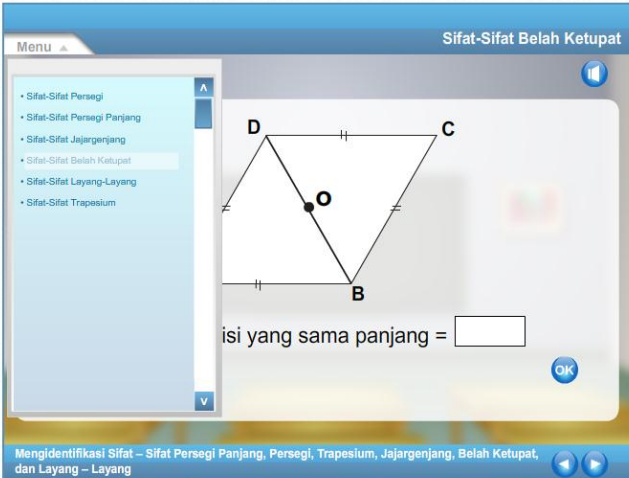
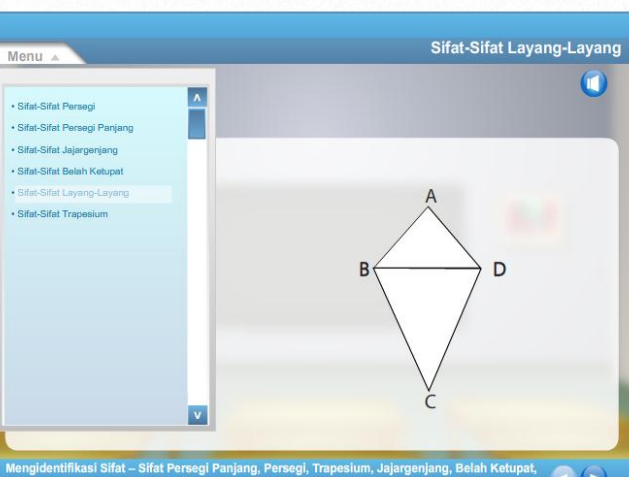
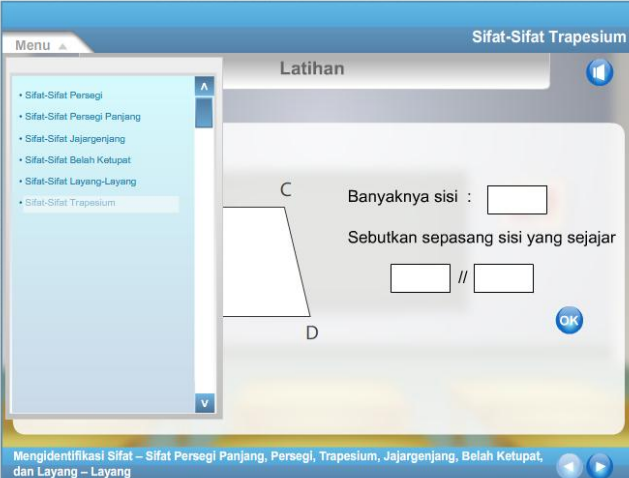
A. Form Pengkajian.

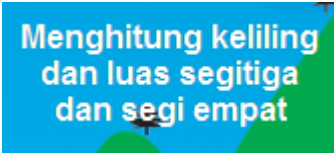
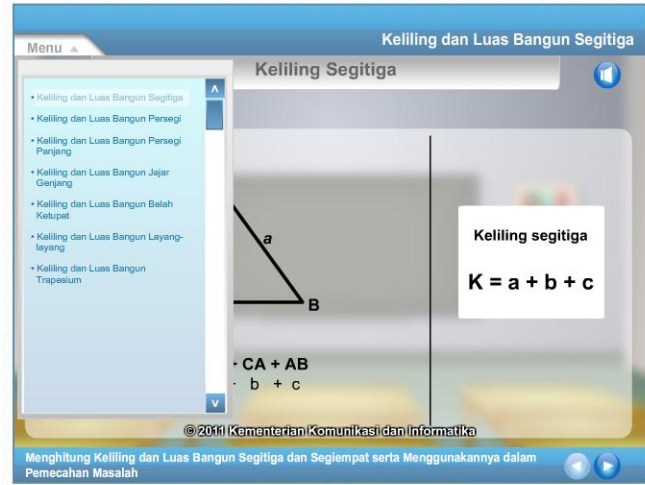
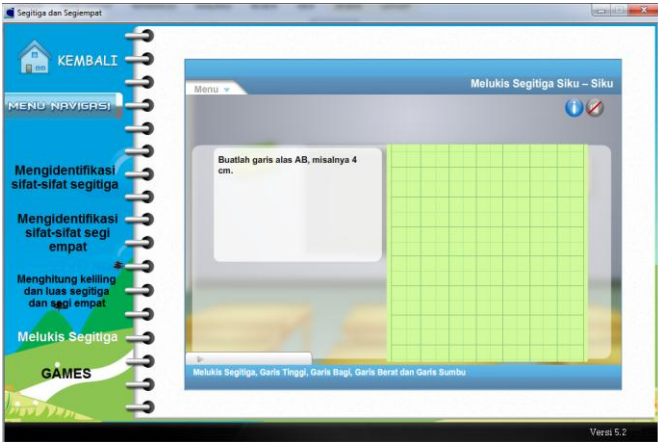
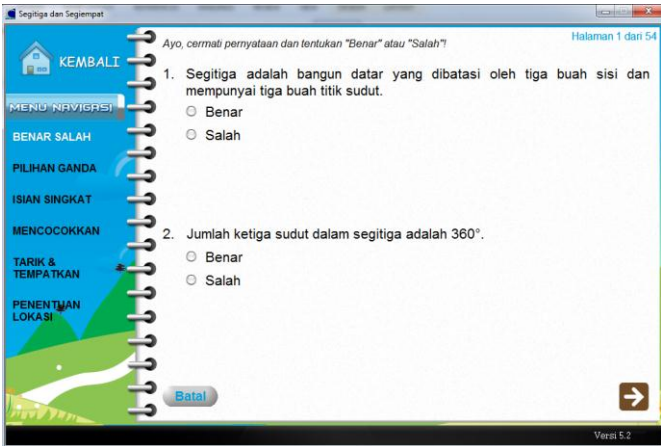
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Tulisan Segi Empat	Tulisan Segi Empat diganti Segiempat
2.		Link Materi Ajar bisanya di tulisan materi ajar	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak
3.		Link Materi Uji bisanya di tulisan materi uji	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak

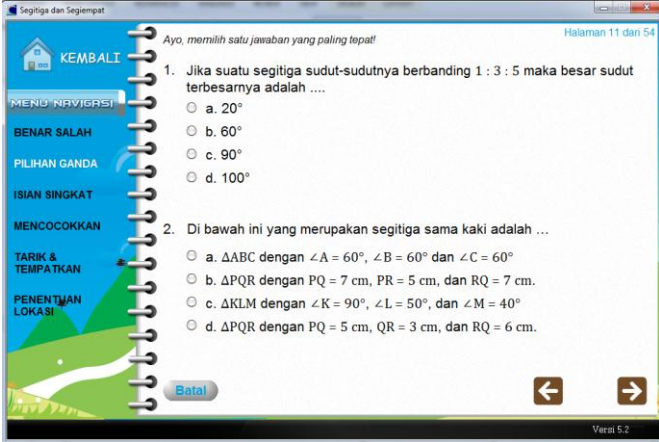
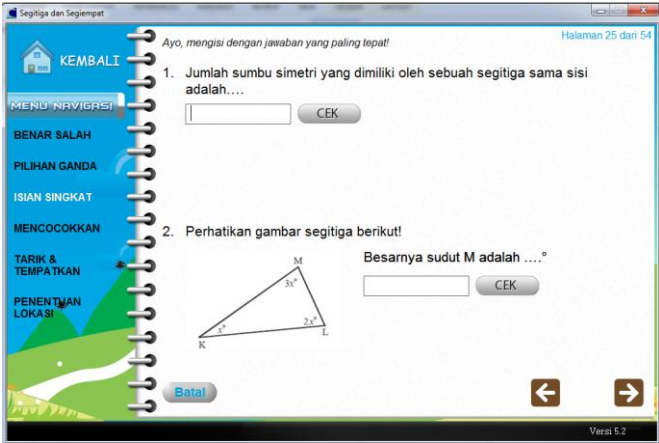
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua birunya kurang cerah	Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua biar lebih jelas dan menarik bagi siswa.
5.		Gambar tidak sesuai dengan materi ajar	Gambar disesuaikan dengan materi ajar.
6.		Gambar tidak sesuai materi uji	Gambar disesuaikan dengan materi uji yang ada pada materi ajar sehingga sinkron.
7.		Tulisan Segi Empat	Tulisan Segi Empat diganti Segiempat
8.		Tulisan segi empat	Tulisan segi empat diganti segiempat

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Link Kompetensi	Link Kompetensi dihilangkan.
10.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
11.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
12.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
14.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
15.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
16.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
17.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
18.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
19.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
20.		Menu pada mengidentifikasi sifat-sifat segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
21.		Tulisan segi empat	Tulisannya segi empat digantimenjadi segiempat
22.		Menu pada menghitung keliling dan luas segitiga dan segiempat	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya. Semua sub menu setelah kita klik sebaiknya semuanya setelah kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
23.		Menu pada melukis segitiga	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya. Semua sub menu setelah kita klik sebaiknya semuanya setelah kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
24.		Pada materi uji benar salah	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji benar salah satu soal saja, supaya tampilannya lebih baikdan menarik.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
25,		Pada materi uji pilihan ganda	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji pilihan ganda satu soal saja, supaya tampilannya lebih baik dan menarik.
26.		Pada materi uji isian singkat	Sebaiknya setiap halaman pada setiap materi uji isian singkat satu soal saja, supaya tampilannya lebih baik dan menarik.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media ini perlu pembenahan-pembenahan agar peserta didik lebih menarik untuk mempelajarinya. Selain itu juga media yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media



(Eko Margiyanto, S.Pd)





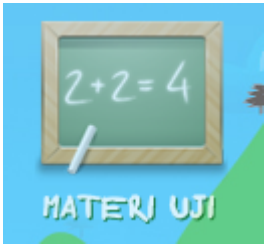


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014




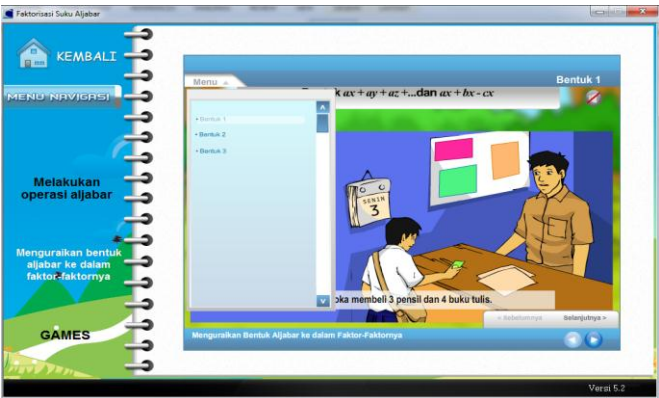
Nama Pengkaji : Eko Margiyanto, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Bantul

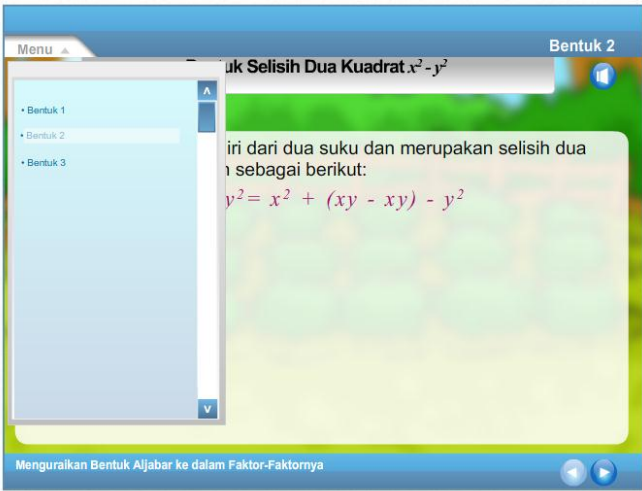
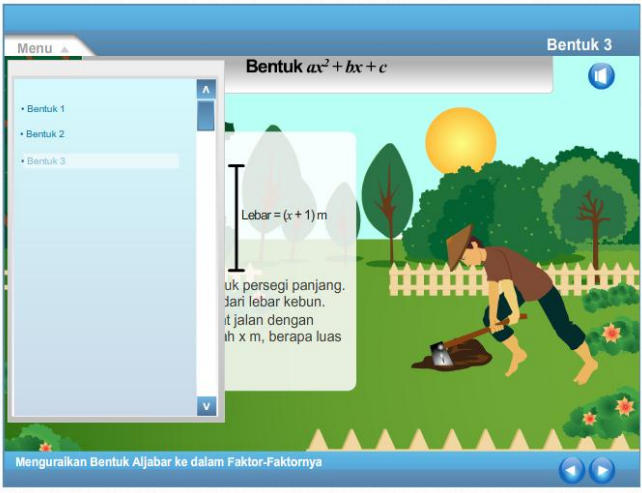
Judul Materi : Faktorisasi Suku Aljabar
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Latar belakang warna dan tulisan kurang jelas.	Latar belakang warna biru lebih di tuakan sedikit sehingga tulisan Matematika Kelas 8 lebih jelas.
2.		Link Materi Ajar bisanya di tulisan materi ajar	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak
3.		Link Materi Uji bisanya di tulisan materi uji	Linknya diubah supaya bisa diklik di semua bagian kotak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua birunya kurang cerah	Tulisan MATEMATIKA KELAS warna biru tua biar lebih jelas dan menarik bagi siswa.
5.		Gambar tidak sesuai dengan materi ajar	Gambar disesuaikan dengan materi ajar.
6.		Gambar tidak sesuai materi uji	Gambar disesuaikan dengan materi uji yang ada pada materi ajar sehingga sinkron.
7.		Link Kompetensi	Link Kompetensi dihilangkan.
8.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada menentukan variable, koofisien dan konstanta	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada penjumlahan dan pengurangan.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya
10.		Menu pada melakukan operasi aljabar setelah kita klik pada perkalian.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya
11.		Huruf pada tulisan di menu menentukan variabel, koefisien dan konstanta, penjumlahan dan pengurangan dan perkalian masih kecil.	Huruf pada tulisan di menu menentukan variable, koofisien dan konstanta, penjumlahan dan pengurangan dan perkalian masih diperbesar ukurannya supaya lebih jelas.
12.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 1.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 2.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.
14.		Menu pada menguraikan bentuk aljabar ke dalam factor-faktornya setelah kita klik pada bentuk 3.	Setelah kita klik pada menu sebaiknya menu yang kita pilih langsung hilang, sehingga tidak mengganggu tampilan pada presentasi pembelajarannya.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media ini perlu perbaikan-perbaikan agar peserta didik lebih menarik untuk mempelajarinya. Selain itu juga media yang menarik akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media


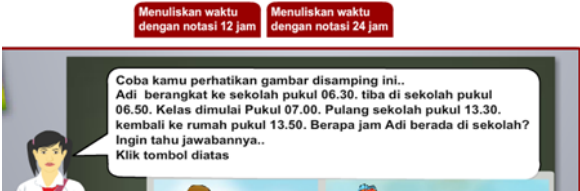






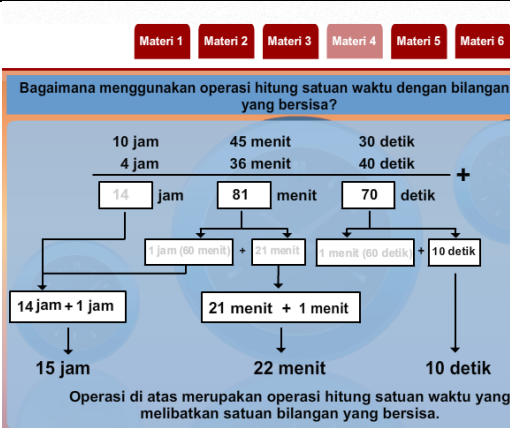
(Eko Margiyanto, S.Pd)


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN
JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


Nama Pengkaji : Eko Rusyan Anan P., S.Pd.Si
Sekolah / Isntansi : SD Muhammadiyah Bodon
Judul Materi : Pengukuran Waktu
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : V

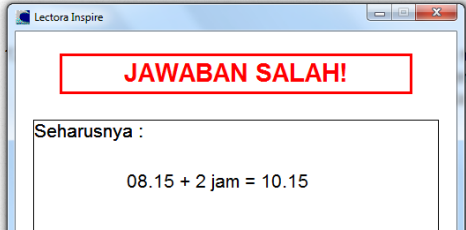
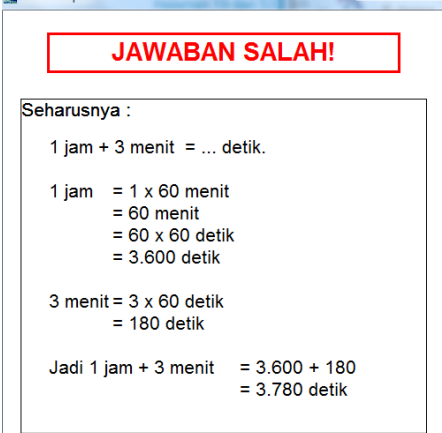
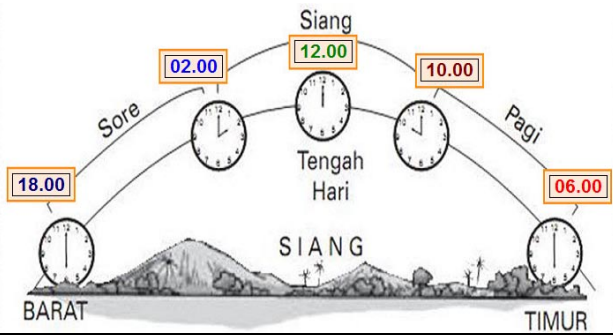
A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Halaman Awal : 	Menu navigasi “menuliskan tanda waktu dengan notasi 24 jam”	Judul menu sebaiknya diganti : “menuliskan tanda waktu”
2	Ilustrasi awal penulisan tanda waktu 	Ilustrasi awal: Tidak sesuai dengan tujuan, ilustrasi tidak menjelaskan cara menuliskan waktu dengan dua notasi. Ilustrasi lebih pada operasi hitung satuan waktu.	Pertanyaan “Berapa Jam Adi berada di sekolah?” Diganti dengan “Perhatikan perbedaan penulisan tanda waktunya?”
			Tanda waktu yang dicontohkan seharusnya mengambil waktu yang sama yang dituliskan dengan dua notasi yang berbeda untuk memperjelas perbedaan cara penulisan tanda waktu. Contoh : Pukul 06.30 pagi dipasangkan dengan pukul 18.30 Pukul 07.00 pagi dipasangkan dengan pukul 19.00
3	Ilustrasi Jam dinding :	Putaran jarum jam terlalu cepat,	Putaran jarum jam sedikit diperlambat.

		sehingga agak sedikit kesulitan ingin berhenti di waktu yang diinginkan.	
4.	<p>Latihan menuliskan waktu dengan notasi 24 jam.</p> 	Gambar I Jam : 11 Menit : 52 Saat dituliskan jawaban 23.52 dinilai salah, tetapi 11.52 bernilai betul. Tidak sesuai dengan penulisan notasi 24 jam.	
5	<p>Melakukan operasi hitung satuan waktu</p> 	Materi 1	Perlu ditambah 1 halaman latihan mengubah kesetaraan waktu. Contoh : $1\frac{1}{4}$ jam + 37 menit =menit
		Materi 2	Perlu ditambahi judul untuk mempertegas jenis latihan contoh : “Mencari tanda waktu awal kegiatan atau akhir kegiatan” Dan “Menghitung lamanya suatu kegiatan” Kemudian ditambah satu halaman contoh latihan masing-masing satu.
		Materi 3 dan materi 4	Sebaiknya materi 4 letaknya didahulukan. Diletakkan sebelum materi 3 (tukar tempat). Perlu ditambahkan Judul “Menambah dan mengurangi satuan waktu”

	<div><div>Materi 1Materi 2Materi 3Materi 4Materi 5Materi 6</div><div><div>Pelajaran dimulai pukul 07.00. Pelajaran berakhir pukul 13.00. Berapa jam Adi berada di sekolah?</div><div><div>Jawab :</div><div>Penyelesaian Pelajaran dimulai pukul 07.00 Pelajaran berakhir pukul 13.00</div><div>Adi belajar di sekolah selama = <input type="text"/> - <input type="text"/> = <input type="text"/> jam</div><div>OK<input type="text"/></div></div></div></div>	Materi 6	<p>Perlu ditambah judul “menghitung lamanya suatu kegiatan” agar lebih jelas. Ditambah satu halaman latihan mencari lamanya suatu kegiatan, berupa soal cerita dengan hitungan satuan waktu yang bersisa. Contoh : Mulai = 06.24 Selesai = 08.15</p> <p>Kemudian diberi kesimpulan unruk mencari lamanya kegiatan. “lama kegiatan=akhir – awal”</p>
6	Game 3	Game 1 dan 2 oke. Game 3 tidak memberikan keterangan benar atau salah setelah diisi jawaban.	Sebaiknya diberikan komentar jawaban benar atau salah.
7	<p>Pertanyaan pada Game 4 bagian b</p> <div><div>Game 4Game 5</div><div><div>JAWABAN</div><div>a. Kereta api itu berangkat dari Jakarta = pukul <input type="text"/> 06.00 <input type="text"/> 47 menit = pukul <input type="text"/> 06.47 OK BENAR</div><div>b. Kereta api itu tiba dari Bandung = pukul <input type="text"/> 08.40 <input type="text"/> 47 menit = pukul <input type="text"/> 09.27 OK SALAH</div></div></div>	Kereta api itu tiba dari Bandung	<p>Dari diganti di Saat diisi 08.40 +47 Dianggap salah, seharusnya betul</p>
8	Game 5	Tidak ada keterangan benar atau salah setelah mengisi jawaban.	Sebaiknya diberikan komentar jawaban benar atau salah.
9	<p>Materi Uji</p> <p>1. Perhatikan gambar berikut!</p> <div><div></div><div>Jam menunjukkan pukul 01.45 siang atau pukul 13.45. <input type="radio"/> Benar <input checked="" type="radio"/> Salah</div></div>	Benar salah soal nomor 1, di soal pukul 01.45 tetapi di keterangan jawaban 01.50	dibetulkan

	<div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya :  Jam menunjukkan pukul 01.50 siang atau pukul 13.50.</div>		
	<div>13. Waktu yang dibutuhkan Sari untuk menuju ke rumah neneknya adalah $2\frac{1}{2}$ jam. Sari berangkat dari rumahnya pukul 07.00 malam. Sari tiba di rumah neneknya pukul 21.30. <input checked="" type="radio"/> Benar <input type="radio"/> Salah</div> <div>Keterangan jawaban</div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : 07.00 + 02.30 = 09.30 (waktu pagi) 21.30 (waktu malam)</div>	Benar salah soal nomor 13. Jawaban tidak sesuai keterangan jawaban.	dibetulkan
	<div>6. Tiga jam ada berapa detik? <input type="radio"/> a. 10.600 <input checked="" type="radio"/> b. 10.800 <input type="radio"/> c. 16.800 <input type="radio"/> d. 18.000 <div>Batal</div></div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : 3 jam = ... detik. 3 jam = 3 x 60 menit = 180 menit = 180 x 60 detik = 10.800 detik</div>	Pilihan ganda nomor 6. Keterangan jawaban salah	
	<div>Ayo, memilih satu jawaban yang paling tepat!</div> <div>9. Berapa lama dari pukul 06.15 sampai pukul 11.00? <input type="radio"/> a. 5 jam 45 menit <input type="radio"/> b. 5 jam 15 menit <input checked="" type="radio"/> c. 4 jam 45 menit <input type="radio"/> d. 4 jam 15 menit</div> <div>Lectora Inspire</div> <div>JAWABAN SALAH!</div> <div>Seharusnya : 11.00 – 06.15 = 04.45 4 jam 45 menit</div>	Pilihan ganda nomor 9, Keterangan jawaban salah	
		Pilihan ganda nomor 11, keterangan jawaban salah	

	<p>11. Hari ini ujian dimulai pukul 08.15. Jika waktu yang disediakan adalah 2 jam, maka ujian akan selesai pukul....</p> <p><input type="radio"/> a. 11.00</p> <p><input type="radio"/> b. 10.45</p> <p><input type="radio"/> c. 10.30</p> <p><input checked="" type="radio"/> d. 10.15</p> 		
	<p>17. Setengah jam adalah ... detik.</p> <p><input type="radio"/> a. 1.000</p> <p><input type="radio"/> b. 1.600</p> <p><input checked="" type="radio"/> c. 1.800</p> <p><input type="radio"/> d. 1.900</p> <p>Keterangan jawaban</p> 	Pilihan ganda nomor 17, keterangan jawaban salah	
	<p>9. Sekarang pukul 13.15, maka 25 menit kemudian adalah pukul</p> <input type="text"/> <p>10. Sekarang pukul 10.15, maka tiga seperempat jam yang lalu adalah pukul</p> <input type="text"/> <input type="button" value="CEK"/>	Isian singkat nomor 9. Tidak ada tombol “cek”	
		Drag and drop soal nomor 5, Pukul 02.00 seharusnya diganti 14.00	






PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


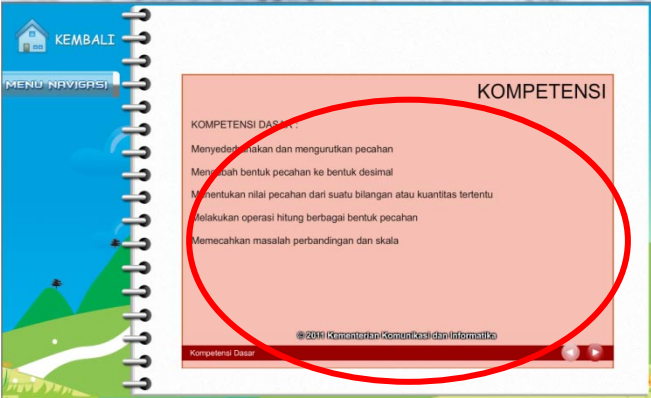
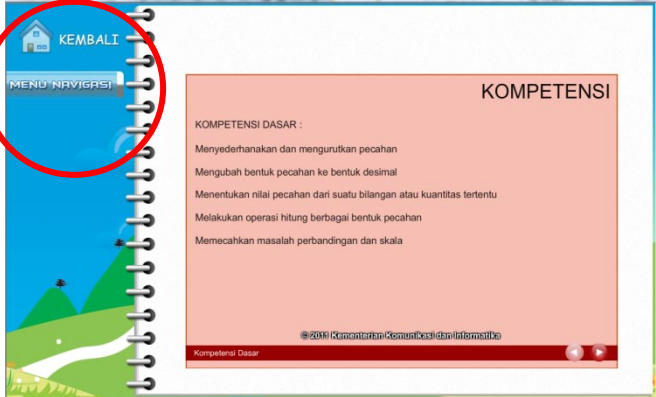

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id


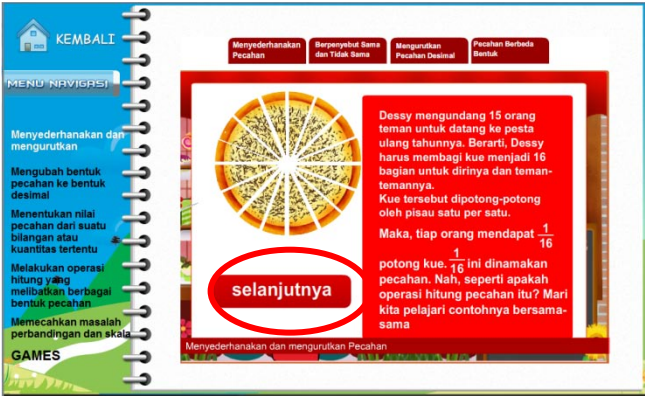
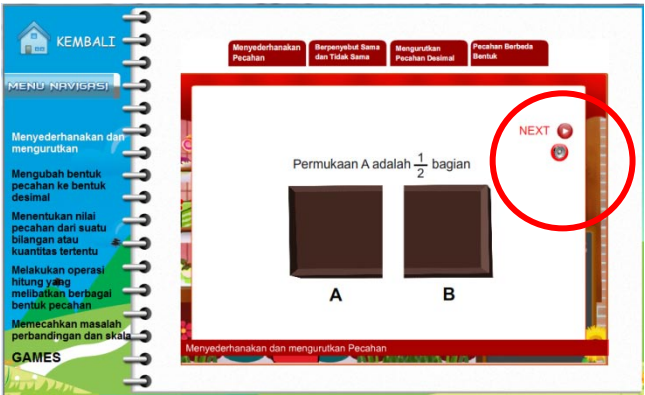

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

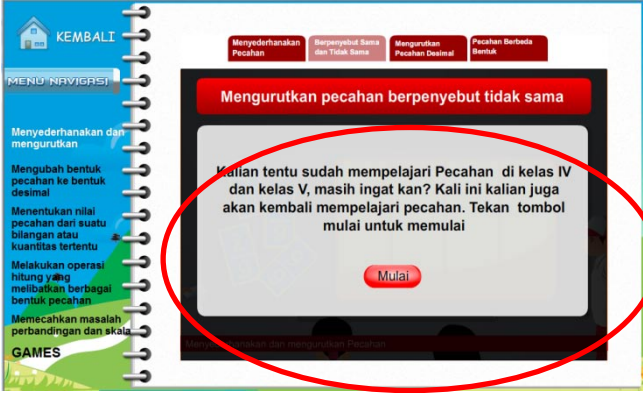

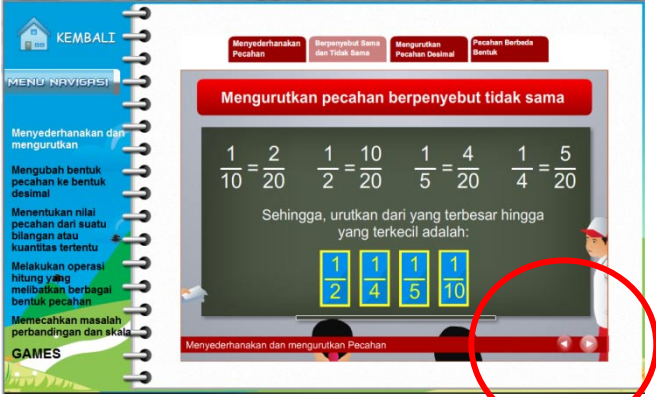
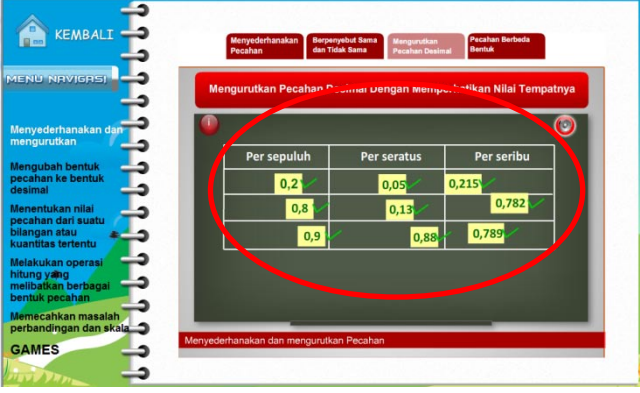
Nama Pengkaji : Fatikha Rahmawati, S.Pd.
Sekolah / Instansi : SD N Ngijon 1
Judul Materi : Pecahan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

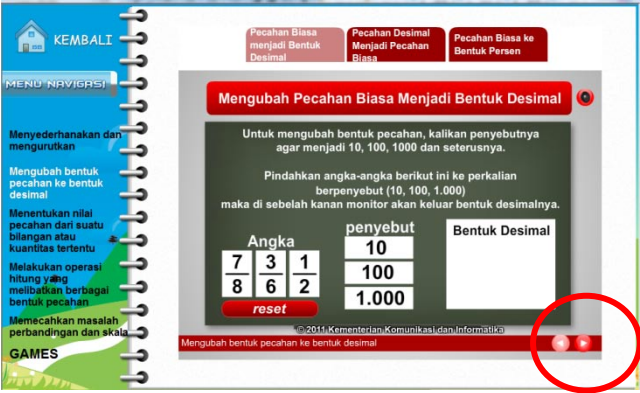
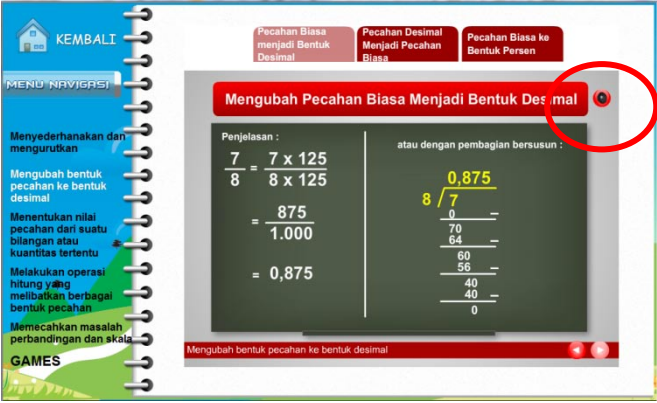
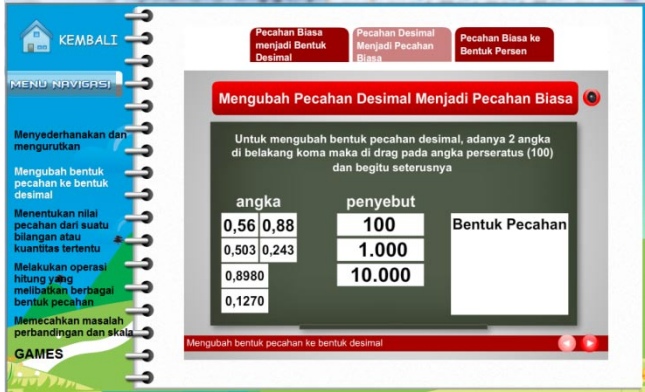
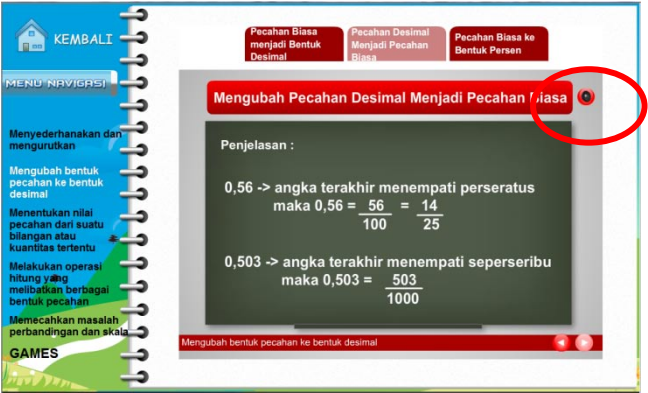
A. Form Pengkajian.

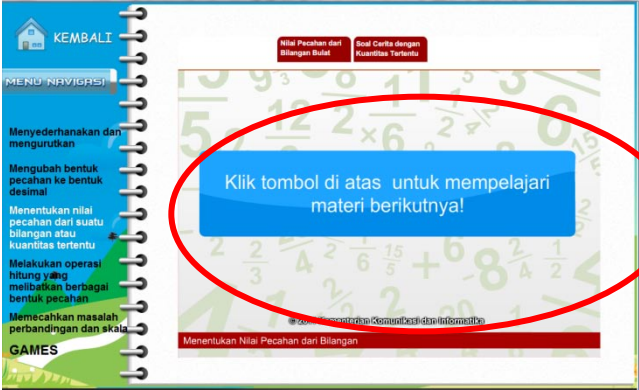
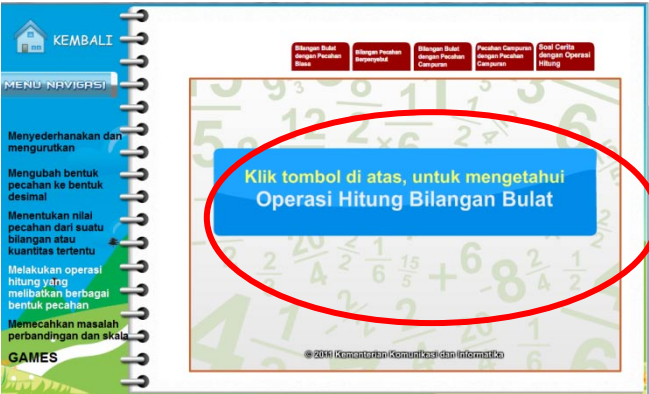
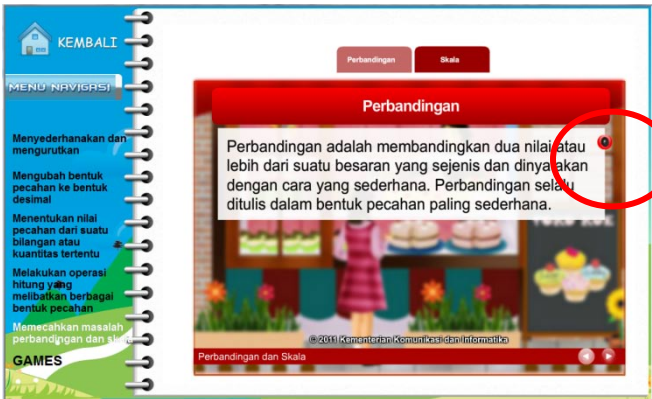

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Penggunaan warna pada judul media kurang kontras.	Siswa usia SD cenderung menyukai warna yang cerah dan menyolok. Lebih banyak gunakan warna-warna primer dan campur tapi yang lebih kontras.
2.		Icon pada link materi ajar dan materi uji tidak berfungsi.	Link seharusnya tidak hanya ada tulisan namun juga ada icon gambar
3.		Siswa cenderung kurang menyukai tampilan awal media terutama pada pemilihan warna.	Pada siswa usia SD berfikir dari hal yang konkret dari lingkungan sekitarnya. Contoh daun hijau.


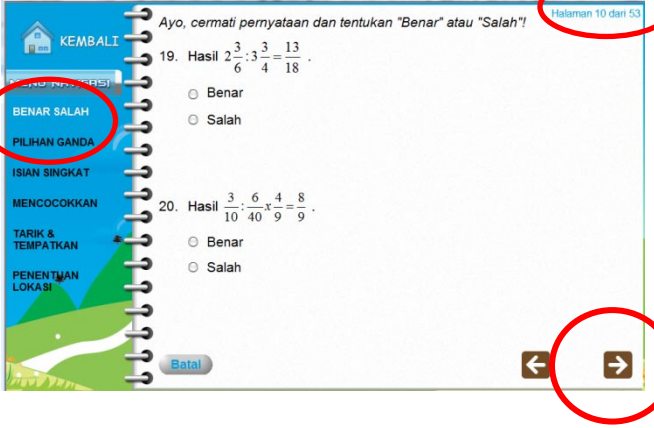
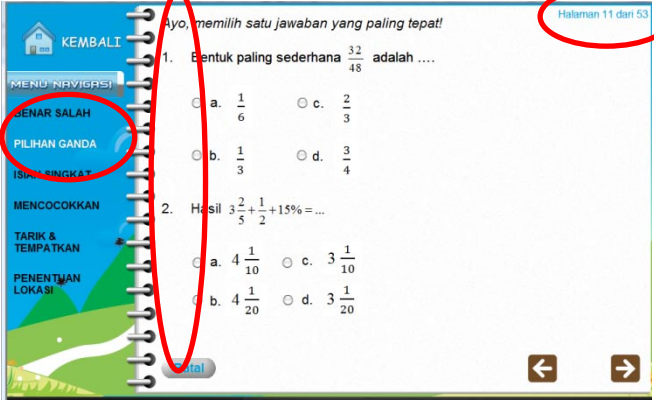
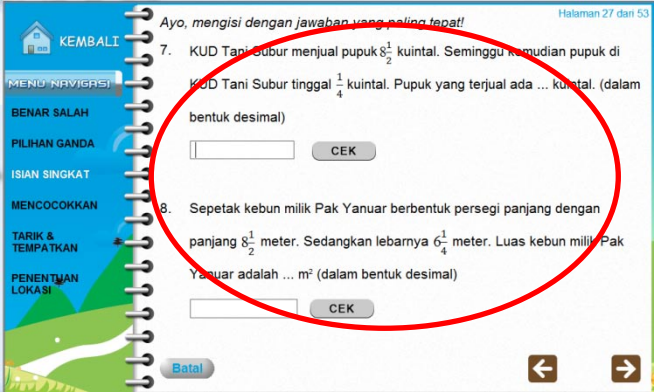
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Link kompetensiterpisah dari menu navigasi.	Jika tetap ingin ditampilkan sebaiknya tidak diletakkan terpisah dari menu navigasi di atasnya. Namun, jika ingin fleksibel digunakan di seluruh kurikulum hilangkan saja.
5.		Tampilan menu kompetensiterlalu kaku.	Jika masih ingin tetap digunakan sebaiknya tampilan kompetensi dan indikator diubah lebih menarik dan menjadi perhatian.
6.		Link kembali tidak konsisten letaknya	Jika link kembali dimasukkan ke menu navigasi, letakkan konsisten di menu navigasi.
7.		Link aktif langsung menunjukkan isi dari materi ajar, namun tidak ada perbedaan antara yang dibuka adalah materi ajar.	Perjelas perbedaan link yang sedang aktif dibuka dengan yang tidak.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8.		Link “klikdisini” tidak pada point yang di klik. Karena letak link adapada gambar kue.	Peletakkan tulisan dan posisi link disesuaikan.
9.		Tombol link “selanjutnya”	Penggunaan peletak tombol link “selanjutnya” atau “next” dibuat pada posisi yang sama/konsisten. Serta gunakan salah satu saja “selanjutnya” atau “next”.
10.		Tombol link “next”	Samakan dengan point 9.
11.		<ul style="list-style-type: none">Gambar pembagian coklat berbeda-beda baginya.Tombol back tidak adaNarasi tidak ada, gambar sound ada.	<ul style="list-style-type: none">Perbaiki gambar pembagian coklat.Tambahkan link backNarasipenjelasan ditambahkan.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
12.		Penjelasan seperti ini kurang efektif.	Lbh baik jika ditambah kan narasi suara, lbh efektif
13.		Link "selanjutnya" tidak konsisten letaknya.	Letakkan konsisten (posisi sama dari awal hingga akhir). Selain letak yang konsisten juga pemberian nama "selanjutnya" atau "next" pilih salah satu.
14.		Tombol next terlihat tdk aktif padahal menu link selanjutnya.	Tampilkan bahwa tombol next aktif. Bagian terakhir hilang kan tombol next.
15.		Posisi pengisian tidak runtut. Ketika mengisi tdk pada letak tidak bias. Padahal letak acakan.	Dibuat runtut, lurus kebawah.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
16.		Tmbl next berfungsi sbml selesai tahap ini	Cekulang link selanjutnya.
17.		Sound tdk adapiketerangansound ada.	Tambahkannarasisuarau ntukpenjelasan.
18.		<ul style="list-style-type: none">• Tombol next berfungsi saat blms selesai operasi.• audio tdk ada	<ul style="list-style-type: none">• sebaiknya tuntaskan materi ribarulanjutan.• Tambahkan audio
19.		Audio tdk ada, icon ada.	Tambahkannarasi audio.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
20.		Jika tidak ada materi ipendahuluan,.	Hilangkan bagian ini. langsung saja masuk ke materi i
21.		Keterangan kurang penting.	Langsung saja ke materi.
22.		Icon sound ada, tapi sound tidak ada	Hilangkan icon atau tambahkan narasi suaranya.
23.		Tampilan terlihat kurang menarik.	Koreksi kembali pada tampilan dan narasi.

No	Bagian yang salah/keliru	Jeniskesalahan	Saran perbaikan
24.		<ul style="list-style-type: none">• Icon materiujukurangmenarik.• Gambarlatarkurangkontrasdankurangmenarik.	<ul style="list-style-type: none">• Lebihbaik icon antaramasing-masingtesdibuatberbeda.
25.		<ul style="list-style-type: none">• Materiujipadatiap link teslangsungmasuk padates yang lainnya.	<ul style="list-style-type: none">• Pisahkan, supaya link tespada menu navigasijugadigunakan.• Hilangkan “next” padaakhirtiaptes.
26.		<ul style="list-style-type: none">• Halamanselanjutnyamasukpadamateriujilanjutan.	<ul style="list-style-type: none">• Pisahkananartartiaptes.• Tombol back hilangkan.
27.		<ul style="list-style-type: none">• Konten di komputer sekolah tampilan berbeda, tumpuk2, terpotong, dantidakjelas.• BENAR SALAH No. 5, 11, 13, 14, 15• PIL GANDA No. 3, 13, 15, 19, 22, 25• ISIAN SINGKAT No. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9• MENCOCOKKAN No. 2, 3, 4	<ul style="list-style-type: none">• Perbaiki.

B. Saran Dan Kesimpulan

Tampilan dan pemilihan warna masih perlu dikoreksi kembali. Masih kurang konsisten dalam penempatan link dan penggunaan nama link pada menu navigasi, serta link lainnya. Masih banyak halaman yang terdapat dan analisis uraian yang kurang ada. Sebaiknya dilakukan perbaikan supaya media ini dapat membantu mempermudah peserta didik dalam belajar, bukan malah mempersulit.²³

Perlu dilakukan perbaikan link navigasi serta pengecekan ketika akan di upload. Pengkajian media ini diharapkan dapat selalu dilaksanakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan media sehingga dapat dilakukan perbaikan secara menyeluruh guna kepentingan bersama.

Yogyakarta, 24 April 2014
Pengkaji Media


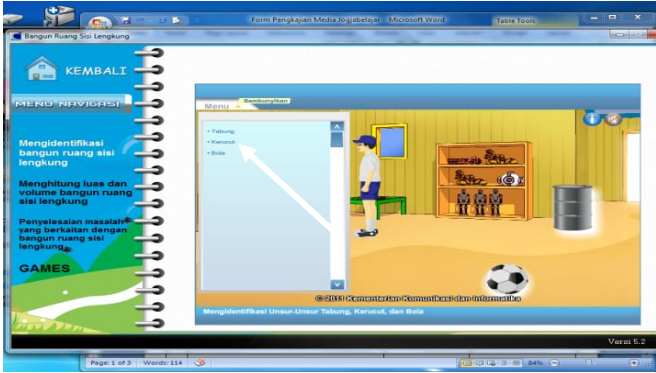
Fatikha Rahmawati, S. Pd.

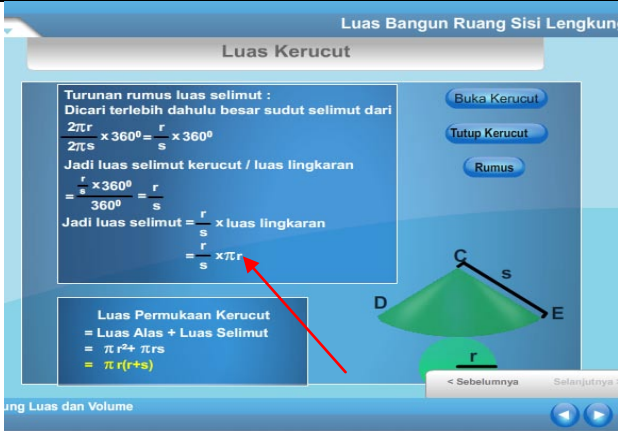




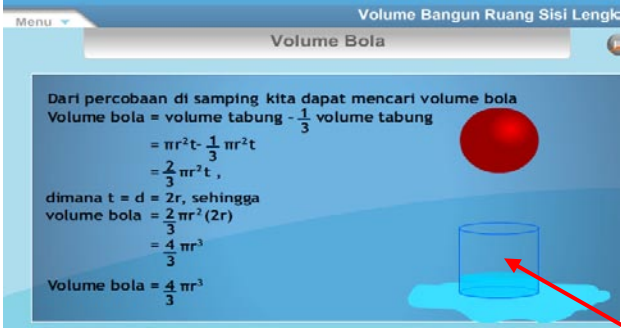

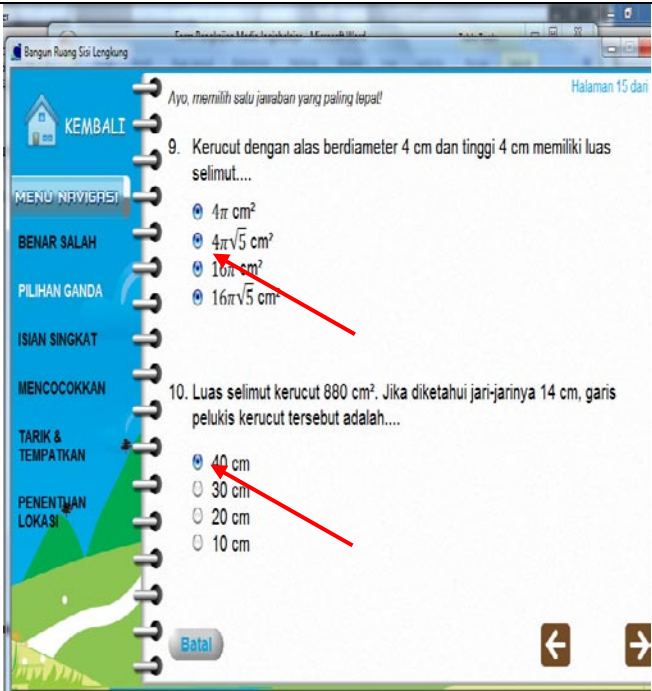
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Fiati Yuwananingsih, S.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 4 Tempel
Judul Materi : Bangun Ruang Sisi Lengkung
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : IX (Sembilan)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Hanya bisa diklik di tulisan untuk masuk link</p> 	link	Sebaiknya bisa diklik di gambar atau tulisan untuk masuk ke link
	 <p>Tombol menu tidak sembunyi sendiri setelah diklik butto menu</p>	Tombol button	Sebaiknya tombol menu langsung sembunyi setelah diklik button menu
	<p>Setelah diklik menu navigasi menghitung luas dan volum bangun ruang sisi lengkung langsung masuk ke luas bangun ruang sisi lengkung</p>		Sebaiknya ada scene yang mengawali memilih menu navigasi yang diinginkan (luas atau volum)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	Buka kerucut dan tutup kerucut pada scane yang berbeda. Scane tutup kerucut tidak mengarahkan ke rumus luas kerucut.		Sebaiknya buka dan tutup kerucut dalam satu scene dan animasi berakhir pada kerucut yang terbuka untuk mengarahkan ke rumus luas kerucut.
	Buka tabung dan tutup tabung pada scane yang berbeda. Scane tutup tabung tidak mengarahkan ke rumus luas kerucut.		Sebaiknya buka dan tutup tabung dalam satu scene dan animasi berakhir pada tabung yang terbuka untuk mengarahkan ke rumus luas tabung.
	 <p>Rumus luas lingkaran salah(jari-jari lingkaran = s bukan r)</p>	Rumus lingkaran luas	Luas lingkaran = πr^2
	 <p>Animasi perpindahan tali yang dililitkan pada bola ke persegi panjang tidak jelas (Setengah bola yang dipindahkan)</p>		<p>Sebaiknya setelah ada perpindahan lilitan tali dari bola ke persegi panjang, tali yang melilit ke bola hanya pada setengah bola.</p> 

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div></div> <p>Gelas(tabung) tidak ada ukurannya. Tidak terlihat air yang tumpah 2/3 bagian volum gelas atau air yang tersisa 1/3 volum gelas.</p>		Sebaiknya gelas diberi ukuran.
	<div></div> <p>Materi uji tidak jelas tujuannya. Untuk latihan soal atau untuk Evaluasi</p>		Sebaiknya Materi Uji dibedakan menurut tujuannya (latihan soal atau Evaluasi) Pada latuhan soal setiap soal diberi feedback tanpa scor , sedangkan pada evalusi soal tanpa feedback tetapi di akhir ada skor.
	<div></div> <p>Jawaban sebelumnya tidak terhpus</p>		Sebaiknya setelah selesai latihan soal jawaban terhapus.

B. Saran Dan Kesimpulan

Media Bangun ruang sisi lengkung dapat mempermudah siswa belajar secara mandiri. Namun demikian ada beberapa hal yang membingungkan siswa tanpa bantuan orang lain yang lebih ahli. Oleh karena itu diperlukan perbaikan media ini. Hal-hal yang perlu perbaikan pada:

- 1. tombol, link
- 2. penulisan rumus
- 3. Animasi
- 4. Fungsi materi uji

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Fiati Yuwananinhshih, S.Pd)



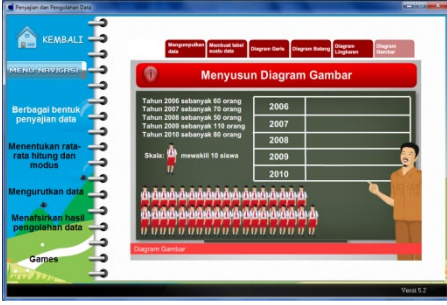
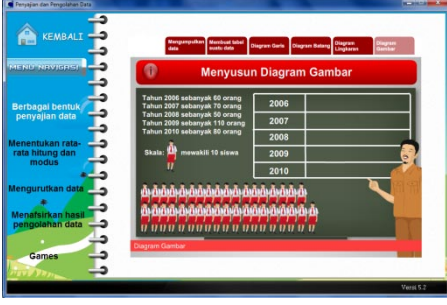


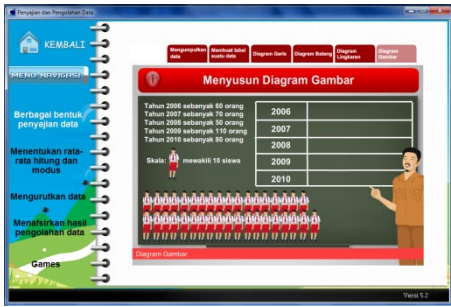
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Haryono, S. Pd.
Sekolah/Instansi : SD Muhammadiyah Pakem

Judul Materi : Penyajian Data dan Pengolahan Data
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1		Hanya bisa di “Klik” tulisan Materi Uji	Bisa di “Klik” di Kotak Papan Tulis (Bagian Link-nya di ganti)
2		Saat meng”Klik” tulisan berbagai bentuk penyajian data langsung tampil Scene 3. Hanya ada perintah untuk meng”Klik” gambar semua anak. Setelah di “Klik” muncul nilai masing-masing anak tanpa ada penjelasan.	Sebaiknya setelah di”Klik” semua anak muncul Sound penjelasan dan tabel pengumpulan data.
3		Pemberian petunjuk yang kurang jelas	Petunjuk sebaiknya diberi tulisan yang jelas tidak hanya tombol/icon yang kurang familair.
4		Animasi monoton, hanya menarik gambar saja	Animasi di buat lebih menarik. Misal gambar orang yang berjalan ke dalam kolom yang sudah ditentukan.

	Warna kurang cerah	Warna sebaiknya lebih bervariasi dan gambarnya yang cerah.
---	--------------------	--

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebaiknya dalam pembuatan konten media belajar dilakukan oleh tenaga yang profesional di bidangnya. Selain itu juga sebelum konten media belajar tersebut di publikasikan dilakukan pengkajian yang benar-benar teliti baik secara materi maupun tampilan medianya supaya tidak terjadi kesalahan dalam konten belajar tersebut.



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN DAN OLAAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
ALAMAT: Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327

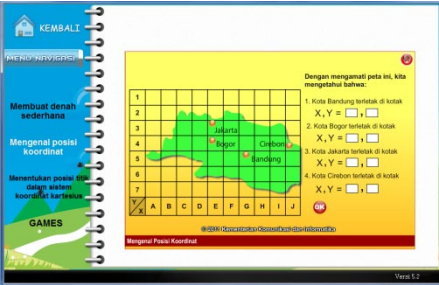
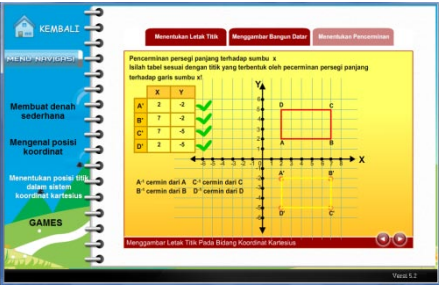
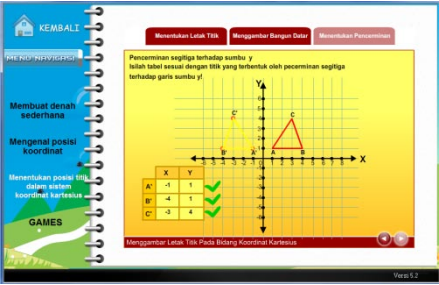

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Haryono, S. Pd.
Sekolah/Instansi : SD Muhammadiyah Pakem

Judul Materi : Bidang Koordinat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : VI

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1		Hanya bisa di “Klik” tulisan Materi Uji	Bisa di “Klik” di Kotak Papan Tulis (Bagian Link-nya di ganti)
2		Penggunaan perintah yang kurang pas/sesuai. Ada perintah “Klik tombol” tapi tidak ada tombolnya yang di klik.	Perintahnya sebaiknya diganti : Klik Tab Menu diatas gambar.
3		Penggunaan Istilah/kata yang kurang tepat pada perintah yaitu kata “Seret” terlalu kasar buat anak-anak.	Kata/Tulisan “Seret” bisa diganti dengan kata “tariklah”
4		Penulisan koordinat yang salah/terbalik (1,A), (4,B), (2,C), (5,D) dan (3,E)	Sebaiknya tulisan dibetulkan. (A,1), (B,4), (C,2), (D,5) dan (E,3)

5		Penulisan angka pada sumbu Y yang kurang tepat. Dari angka besar ke kecil.	Penulisan angka pada sumbu Y dari angka yang kecil ke besar
6		Hasil pencerminan Bangun persegi panjang ABCD Warnanya sisinya tidak jelas.	Hasil pencerminan Bangun persegi panjang ABCD Warnanya sisinya diganti dengan warna yang lebih jelas (Hijau/Biru)
7		Hasil pencerminan Bangun segi tiga ABC Warnanya sisinya tidak jelas.	Hasil pencerminan Bangun segi tiga ABC Warnanya sisinya diganti dengan warna yang lebih jelas (Hijau/Biru)
8		Penggunaan perintah yang kurang pas/sesuai. Ada perintah "Klik tombol" tapi tidak ada tombolnya yang di klik.	Perintahnya sebaiknya diganti : Klik Tab Menu diatas gambar.

A. Saran Dan Kesimpulan

Sebaiknya dalam pembuatan konten media belajar dilakukan oleh tenaga yang profesional di bidangnya. Selain itu juga sebelum konten media belajar tersebut di publikasikan dilakukan pengkajian yang benar-benar teliti baik secara materi maupun tampilan medianya supaya tidak terjadi kesalahan dalam konten belajar tersebut.





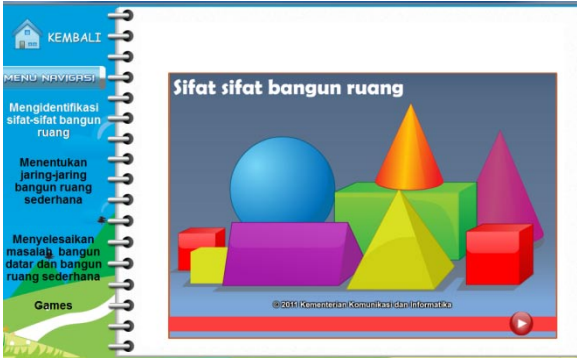
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



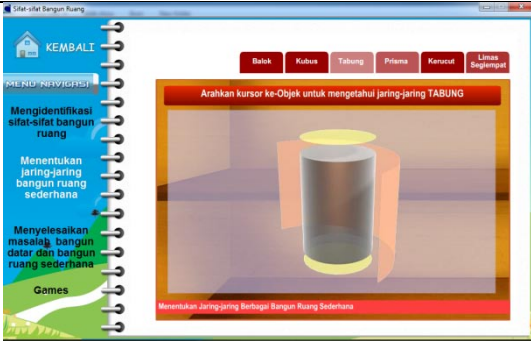

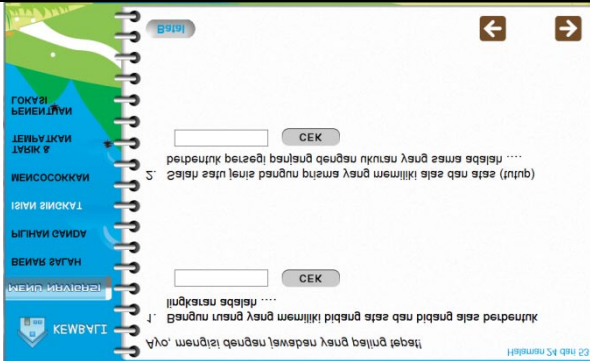
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

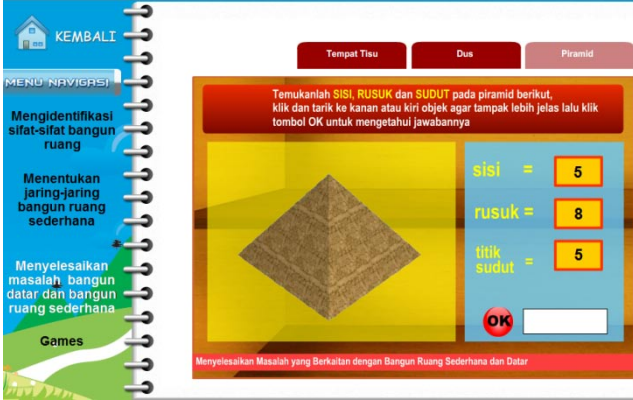

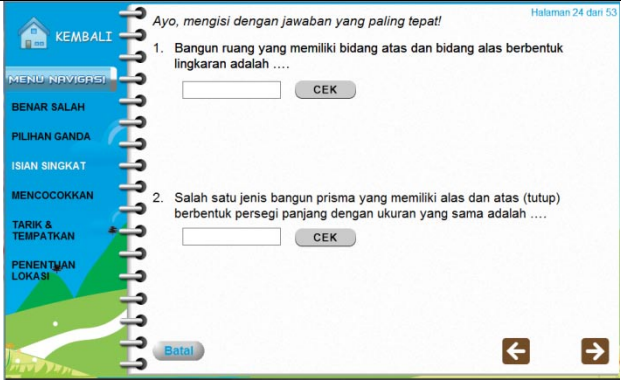
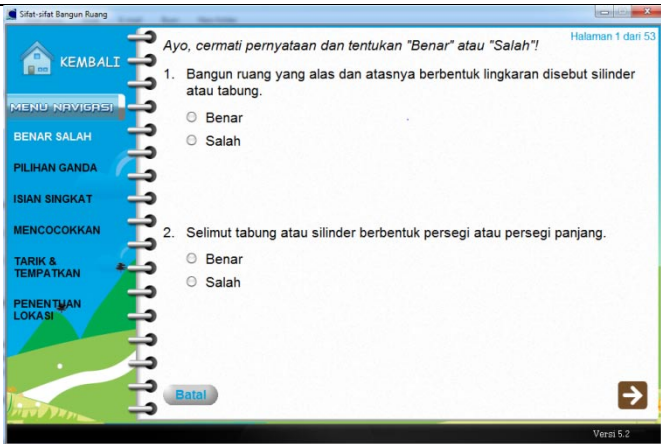
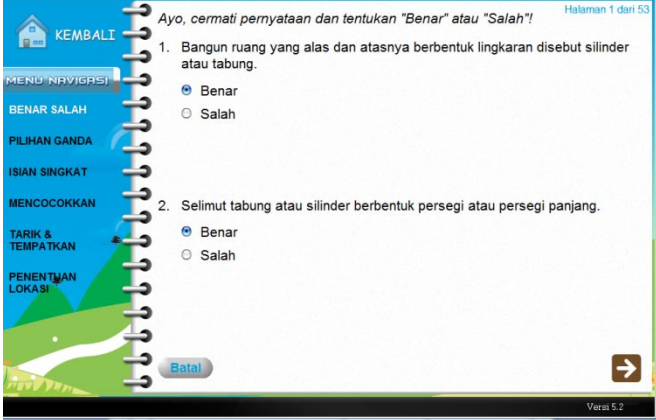
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014
(Windows dan program computer ICT EQEP)

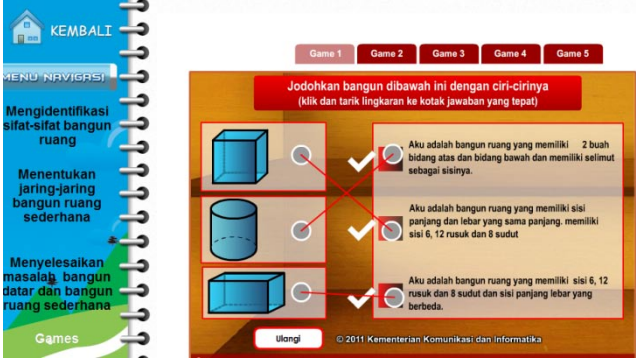

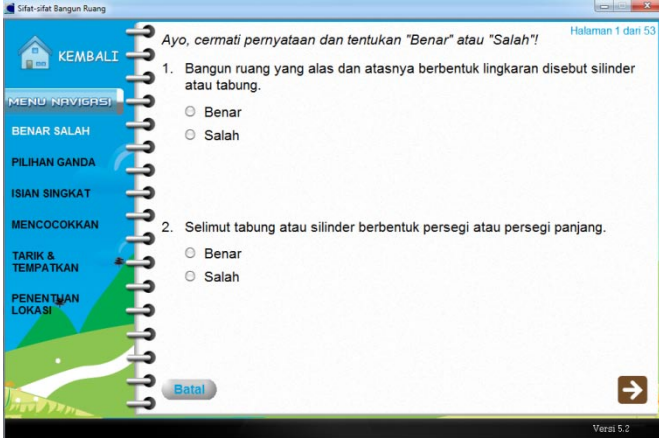
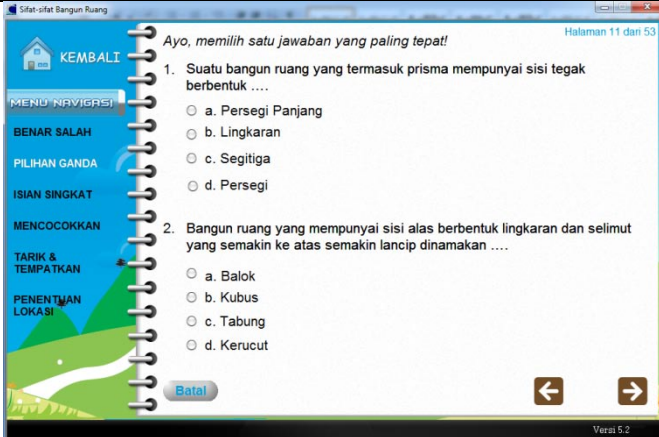
Nama Pengkaji : IKA ARIESTAVIANTI
Sekolah / Instansi : SD NEGERI SARDONOHARJO 1
Judul Materi : SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : V (lima)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Link materi ajar dan materi uji gambar tidak bisa (multifungsi link yang tdk jelas)	Hanya link tulisansaja atau gambar saja sehingga anak tidak bingung.
2		Halaman kompetensi kurang menarik	Mohon kombinasi warna pada background halaman diganti yang menarik dan sesuai dengan warna pada halaman yang lainnya dan tulisannya diperbesar.
3		Gambar kurang menarik siswa / anak	Bias ditambahkan animasi sederhana dihalaman pembuka ini sebagai awal penjelasan materi

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4		Penghapusan penulisan bangun datar	Karena pembahasan diawal hanya bangun ruang saja dan pembahasan bangun datar telah ada medianya sendiri.
5		Penjelasan pada audio ttg sifat bangun belum ada. padahal audio diawal ada kata “sebelum kalian mempelajari sifat bangun isi lah dahulu sisi, rusuk, titik sudut pada setiap bangun” .	Diberikan tambahan audio pada halaman setelah mengisi limas diberikan sedikit kesimpulan tentang sifat sifat bangun ruang. Untuk mensinkronkan dengan bagian audio pembukanya.
6		Setelah bangun terbuka sambil menunggu harap ditambah audio untuk memberikan penjelasan pada siswa dan tambah tombol next	Ketika setiap bangun membuka penjelasan untuk gambar setiap bangun animasi itu sehingga siswa tidak hanya memperhatikan saja tapi juga mendengarkan jarring jarring setiap bangun ruang. Di halaman ini kurang tombol next.
7		Audio kesimpulan banyak jarring jarring dari bangun ruang	Kurangnya kesimpulan pada banyaknya jarring jarring bangun ruang yang lebih dari satu. Dan kurangnya tombol back untuk melihat jarring-jarring bangun yang sebelumnya.
8		Kelebihan link yang tidak berfungsi	Tombol batal tidak berfungsi/tidak ada linknya bias dihapus saja.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9		Kesimpulan setelah mengerjakan piramid	Halaman penjelasan setelah mengerjakan pyramid belum ada.
10.		Link kembali setelah penjelasan kesimpulan tidak ada	Pada setiap halamanpada kesimpulan bias ditambahkan link kembali sehingga siswa bias membuka kembali benda yang dikerjakan tadi untuk memahami lebih detail lagi.
11		Terlalu banyak link	Menurut saya alangkah baiknya link pada setiap materi uji baik itu soal benar salah pilihan ganda dan seterusnya link BATAL dihilangkan saja.
12		Link tombol BATAL	Untuk fungsi link tombol BATAL kembali kemateri tidak dihalaman depan yang dapat menimbulkan kebingungan pada siswa. Pada halaman pembuka kalau tidak perlu bias dihapuskan pada halaman ini
13		History jawaban	Untuk history jawaban pada materi uji masih ada. Apakah setiap selesai materi uji siswa harus keluar dlu dari program, padahal biasanya dengan keterbatasan computer diminta gentian langsung tanpa menutup program itu (tidak logod dulu)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14		Kurang tombol ULANGI dihalaman games yang lainnya	Untuk tombol fungsi link ULANGI hanya terdapat pada games 1 saja padahal menurut saya tombol link ulangi ada pada setiap GAME.
15		Kurang tombol back/kembali	Pada halaman niai ini kurang kooperatif karena kurang tombol back untuk kembali kesoal lagi atau ke materi. Mulai mengadakan penilaian pada halaman yang mana tidak ada penjelasan dimedia tersebut.
16		Harusnya dihalaman ini diberikan penjelasan mulai penilaian.	Pada materi uji kurang audio atau tulisn untuk penilaian, tambah tulisanpenilaian dan yang namanya udah di nilai harusnya tidak ada kunci jawaban setelah mengerjakan/penjelasa n selesai mengerjakan. Karena kalau tetap ada penjelasan setelah mengerjakan siswa bias mengganti jawabannya dan nilai akhirnya semua akan 100.
17		Tidak ada batasan untuk setiap kategori soal. Jadi terlalu banyak link/link lanjut disetiap kategori soal	Kalau menurut saya setiap kategori soal link anakpanak lanjut dihapus sehingga setiap kategori soal link anak panah lanjut alangkah lebih baiknya dihapus saja karena no disetiap kategori soal kananak diawali dengan no 1,2,...dst. Begitu juga dengan tombol anak panak back juga dihapus disetiap kategori soal.atau setiap akan pindah kesoal lain tombol anak panah back dan next dihapus.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18		Warnanya kurang menarik	Warna pada materi uji kalau bisa disamakan dengan warna baground dimateri. Kalau bisa jangan warna putih..
19		Link yang jawaban benar harusnya b..	Perbaikan link dan penulisan Jawaban Benar pada soal no 10 sesuai dengan alasan yang telah dituliskan pada jawaban tersebut.
20		Link jawaban salah dengan isi tidak sinkron	Perbaikan link dan penulisan Jawaban Benar pada soal no 13 sesuai dengan alasan yang telah dituliskan pada jawaban tersebut

B. Saran Dan Kesimpulan

Dari media bangun ruang ini masih ada beberapa kekurangan untuk mempercantik, memperjelas dan memberikan tambahan pada audio agar siswa dapat lebih detail lagi memahami materi yang telah disajikan pada media tersebut serta tidak memberikan kesan yang membingungkan ketika ada halaman kurang link/tombol.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(IKA ARIESTAVIANTI)

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : INDRIA KUSWANDARI, S.Si.

Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 1 Kokap

Judul Materi : Sistem Reproduksi Manusia



Mata Pelajaran : IPA


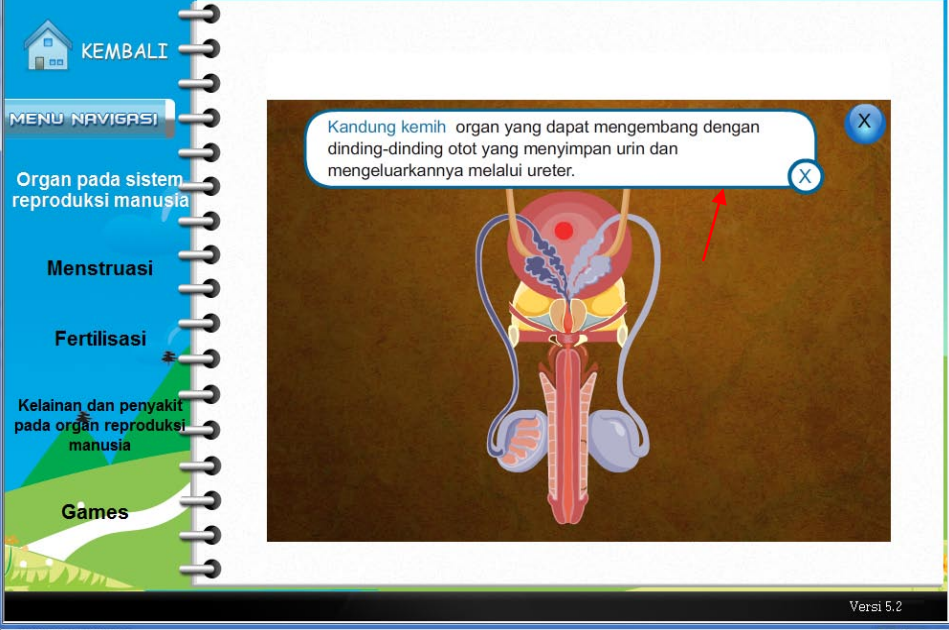
Jenjang : SMP

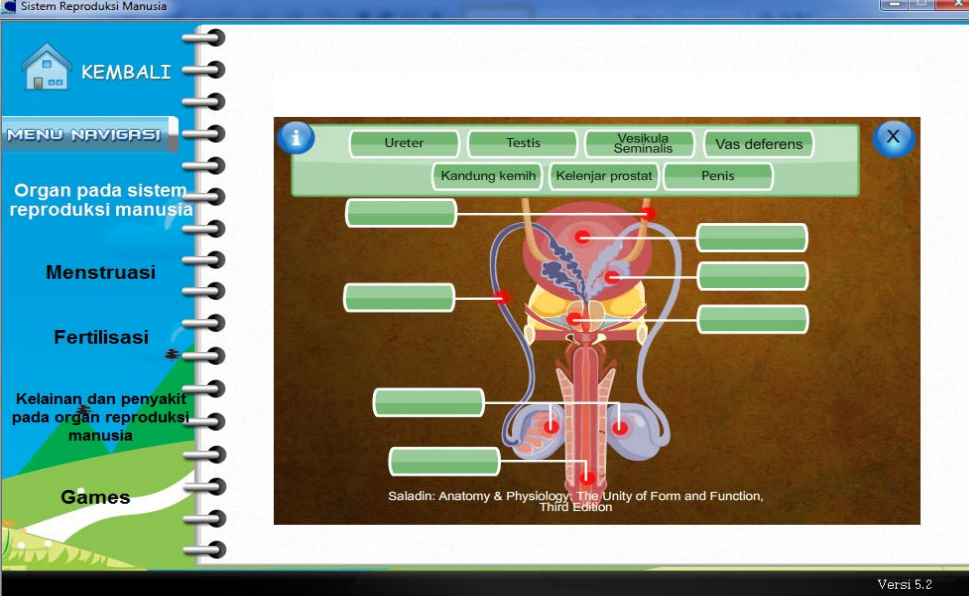
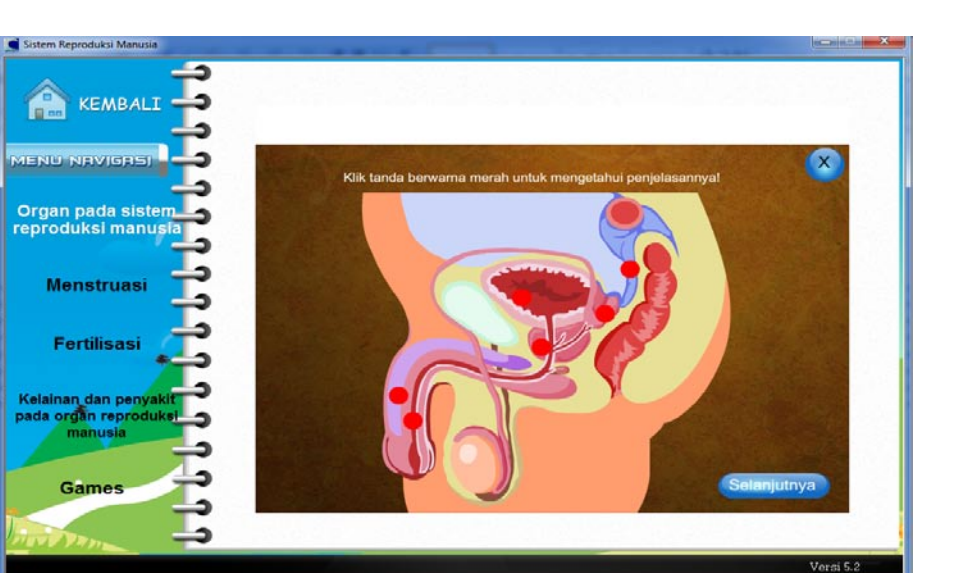
Kelas : 9

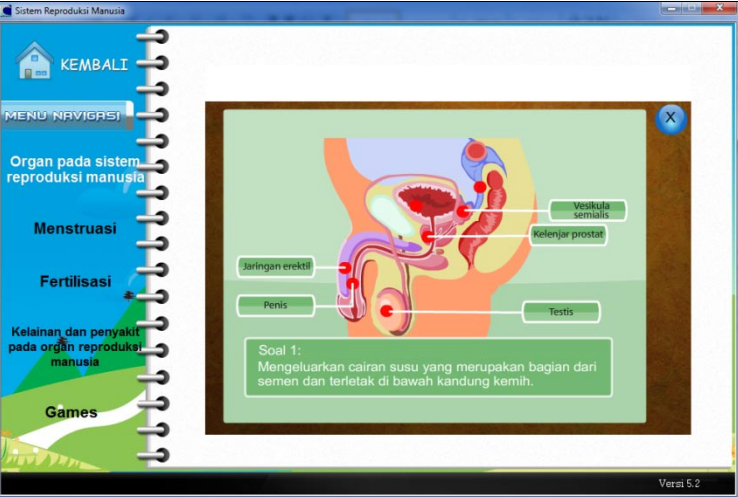
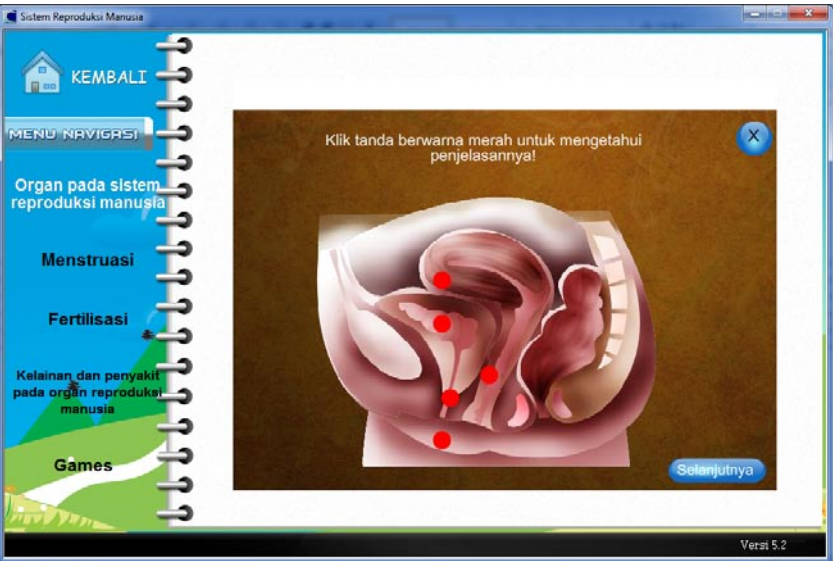
A. Form Pengkajian

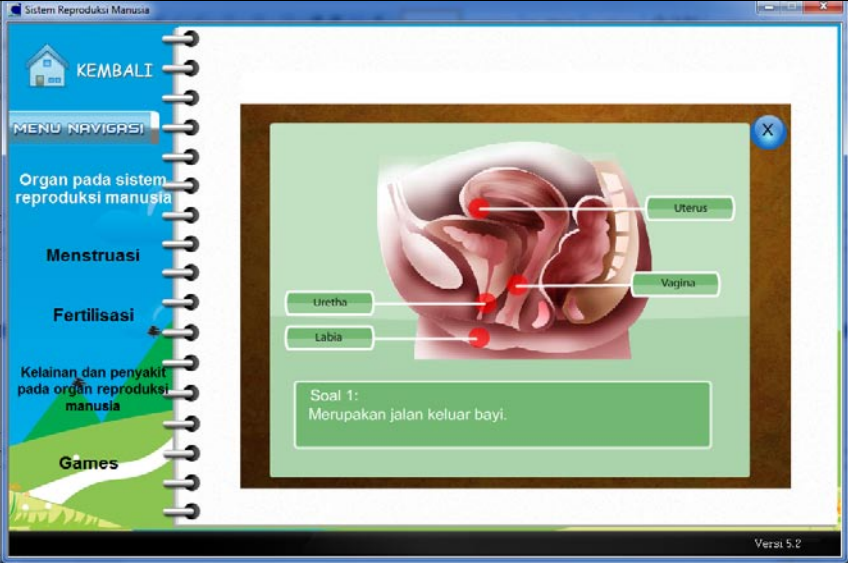
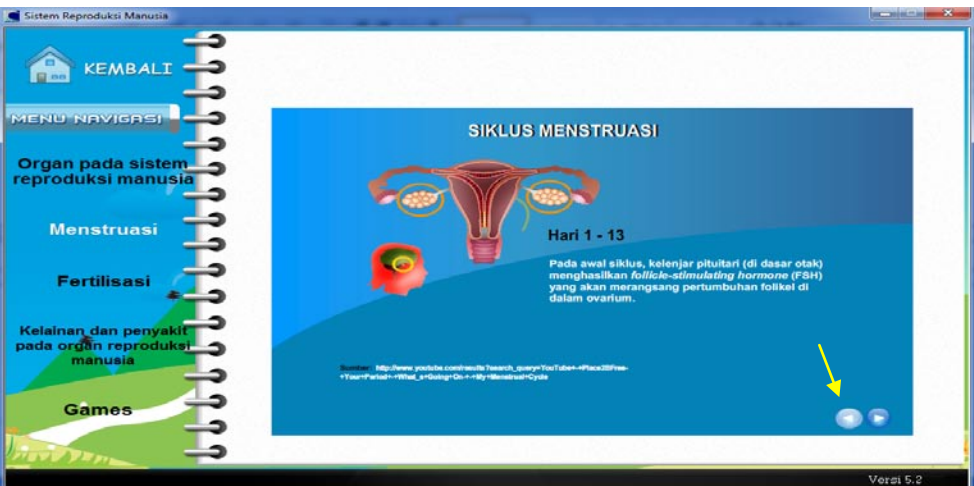
No	Bagian yang salah/ kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran perbaikan
1.		<p>a. Tautan / Link</p> <p>b. Gambar/ilustrasi</p>	<p>Tombol dibuat besar, tidak hanya pada tulisannya saja yang dibuat tombol.</p> <p>Ilustrasi gambar pada tombol materi ajar jangan menggunakan gambar ion tetapi menggunakan gambar yang sesuai dengan tema “Sistem Reproduksi Manusia”</p>

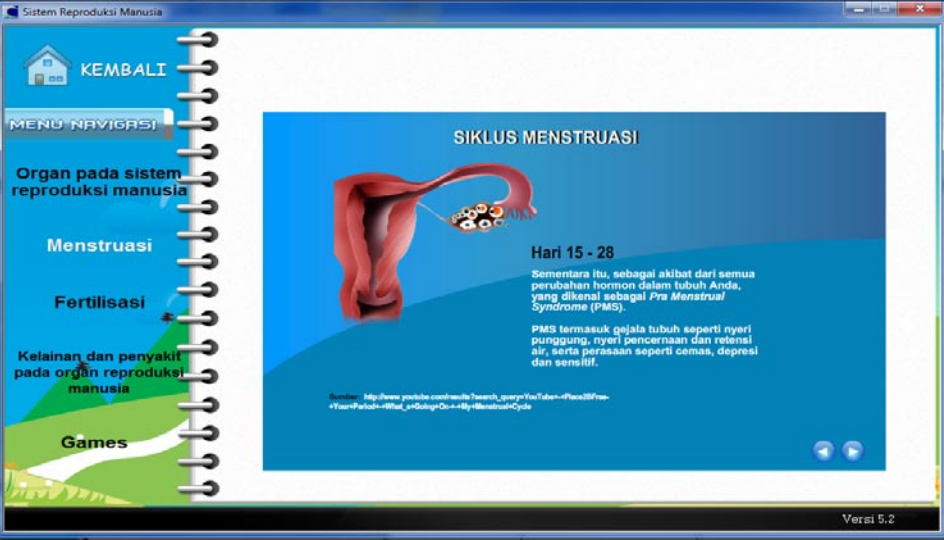


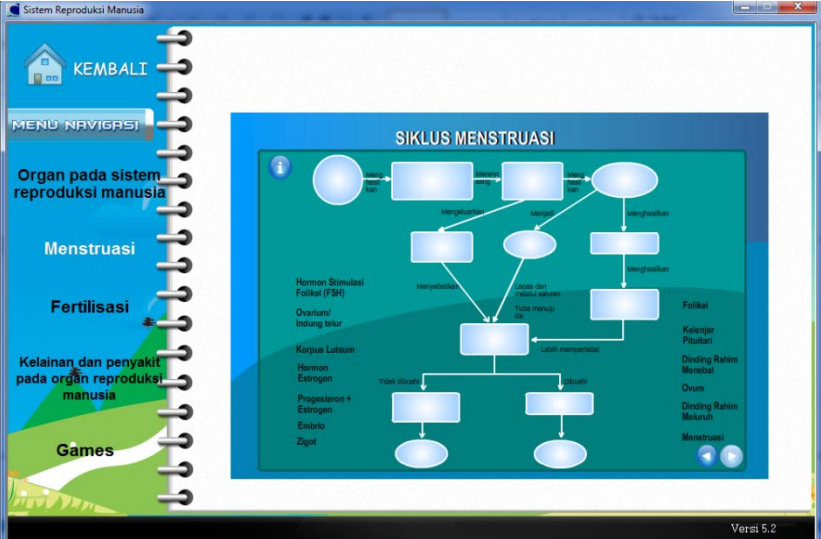
2.		<p>a. Gambar</p> <p>b. Tautan/Link</p>	<p>Ilustrasi gambar pada tombol materi ajar dan materi Uji jangan menggunakan ilustrasi matematika tetapi menggunakan gambar yang sesuai dengan tema atau tombol berupa tulisan saja tanpa disertai gambar.</p> <p>Tombol yang menuju materi –materi berikutnya dibuat berubah warna ketika diletakkan kursor diatasnya.</p>
3.		<p>Tulisan “ Menu Navigasi”</p> <p>Tautan/ link</p>	<p>Sebaiknya tulisan “menu navigasi” dihilangkan saja</p> <p>Tombol back tidak berfungsi (dihilangkan saja)</p>

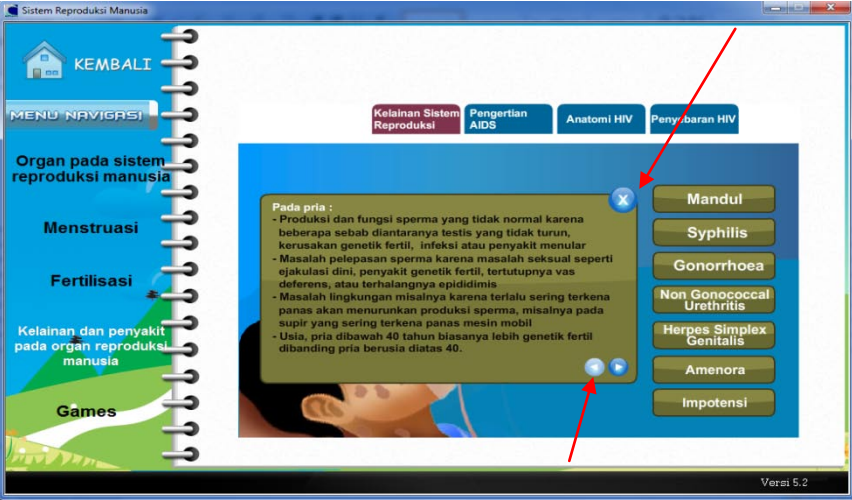

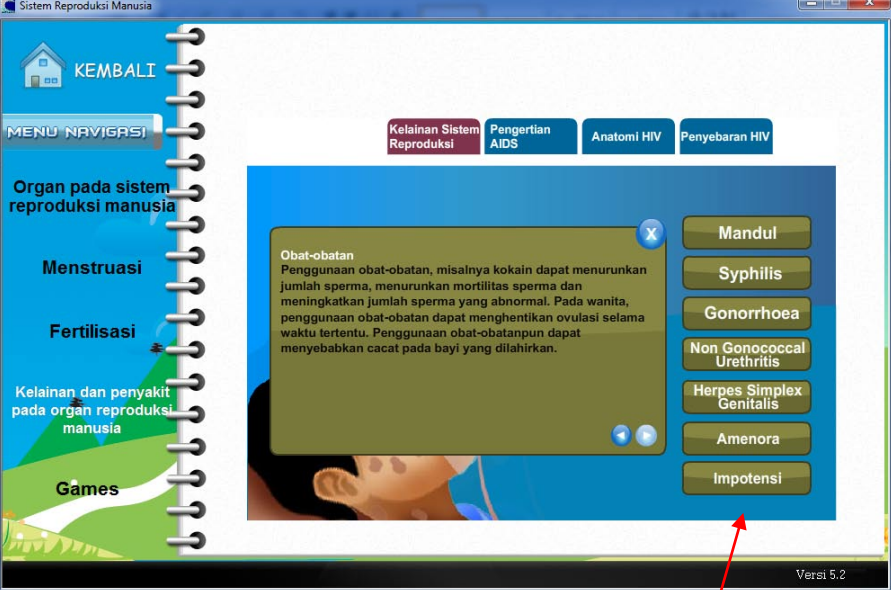
4.		<p>Tulisan “ Menu Navigasi”</p> <p>Tautan/link</p>	<p>Sebaiknya tulisan “menu navigasi” dihilangkan saja.</p> <p>Rincian indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. <p>Dst</p> <p>Tombol next tidak berfungsi(dihilangkan saja)</p>
5.			<p>Penjelasan materi disertai audio</p>

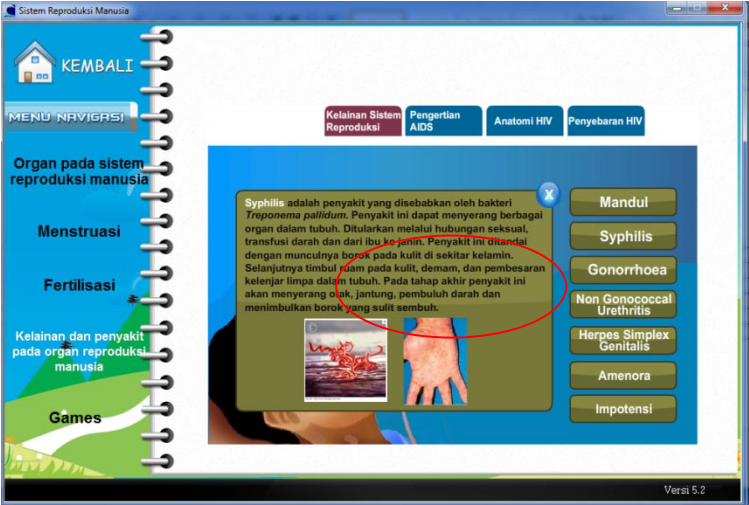
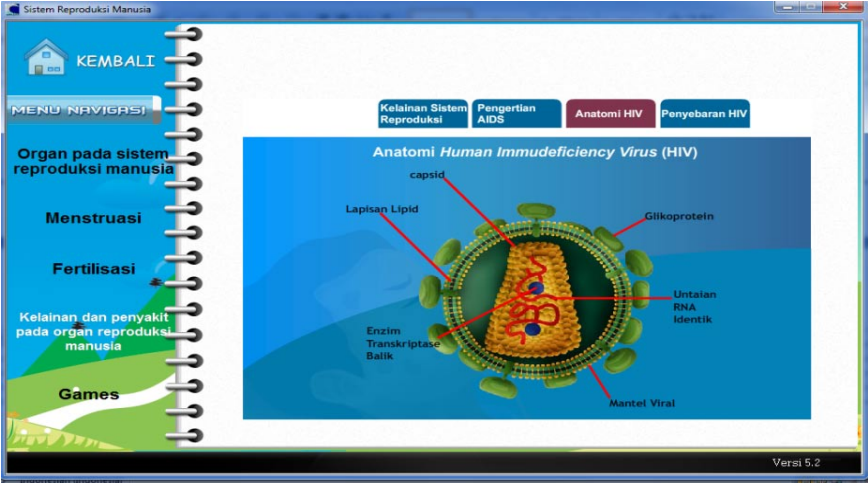
6.		Perintah soal	Perintah soal tidak hanya dalam bentuk tulisan tetapi juga dalam bentuk audio.
		Tombol/ Tautan	Warna tombol jangan berwarna merah agar kontras dengan warna gambar.

8.		Tidak ada perintah soal	Perintah soal dibuat dalam bentuk tulisan/ audio
9.		Tombol/ Tautan	Warna tombol jangan berwarna merah karena gambar sudah berwarna merah

10.		Tidak ada perintah soal	Perintah soal dibuat dalam bentuk tulisan/ audio
11.		Tombol / Tautan	Tombol back tidak berfungsi

12		Tautan/ link	<p>Tombol</p>  sebaiknya diganti dengan tombol  ulangi
13		Perintah soal	Perintah soal disertai audio

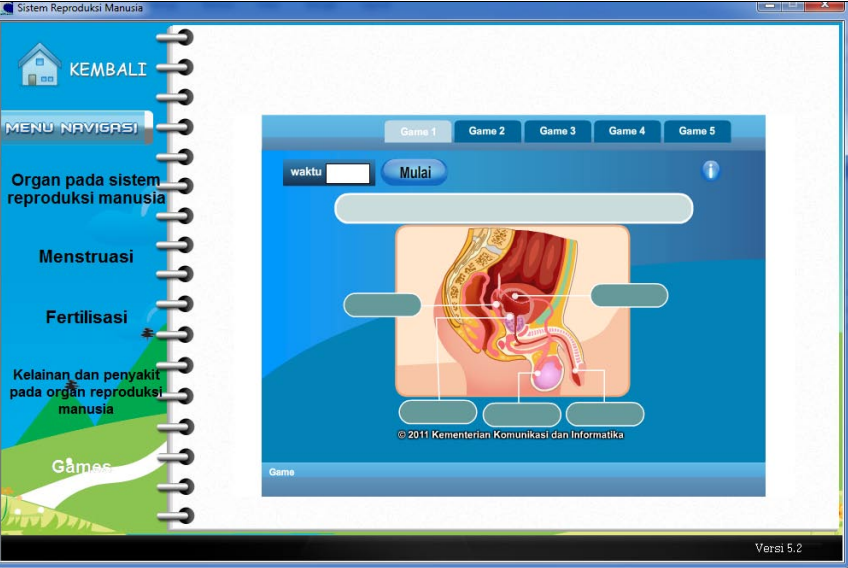
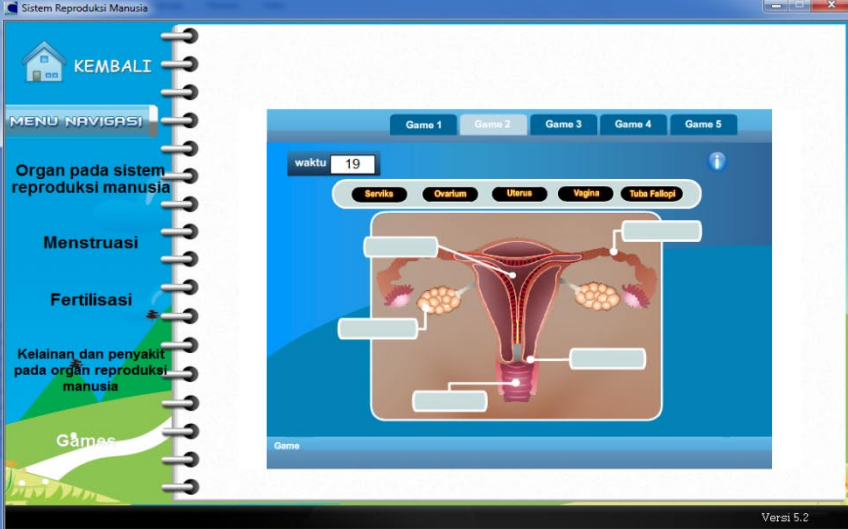
14		Tautan / link	<p>Tombol back sebaiknya dihilangkan saja karena tidak berfungsi</p> <p>Semua tombol  dihilangkan karena double fungsi dengan tombol</p> <div data-bbox="1724 496 1936 751"> <p>Mandul</p> <p>Syphilis</p> <p>Gonorrhoea</p> <p>Non Gonococcal Urethritis</p> </div> <p>dst.</p>
15		Tautan / link	<p>Tombol next sebaiknya dihilangkan saja karena tidak ada fungsinya</p>

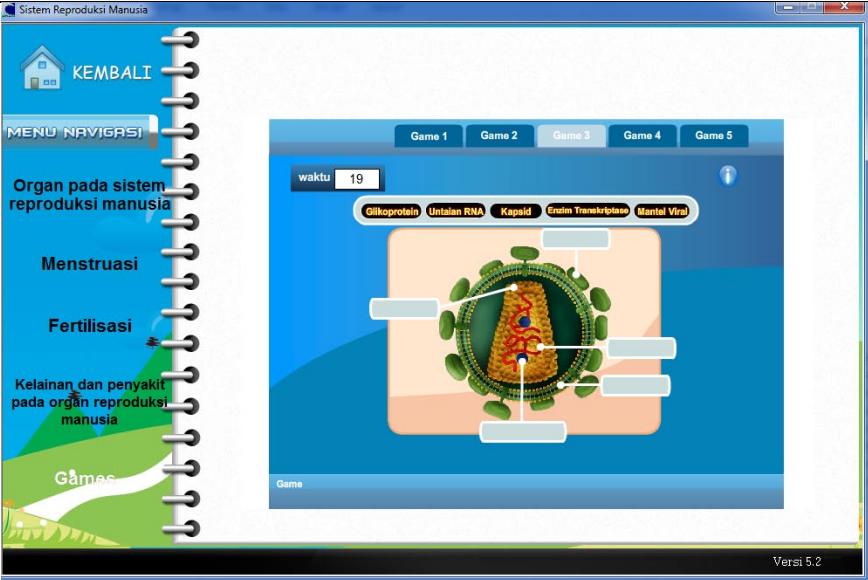

16		Gambar tidak jelas maksudnya	<p>Gambar disertai keterangan agar memudahkan pembaca mempelajari materi.</p> <p>Gambar disertai sumber pustaka</p>
17			Gambar disertai sumber pustaka

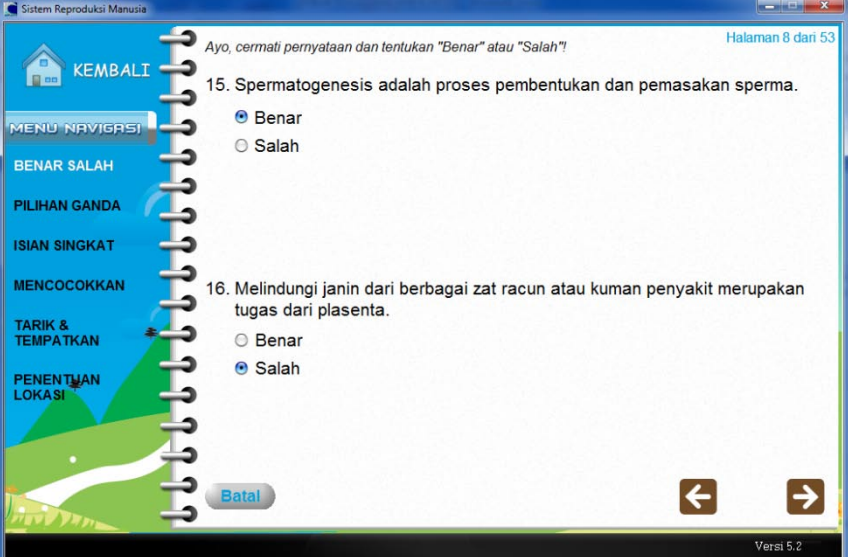
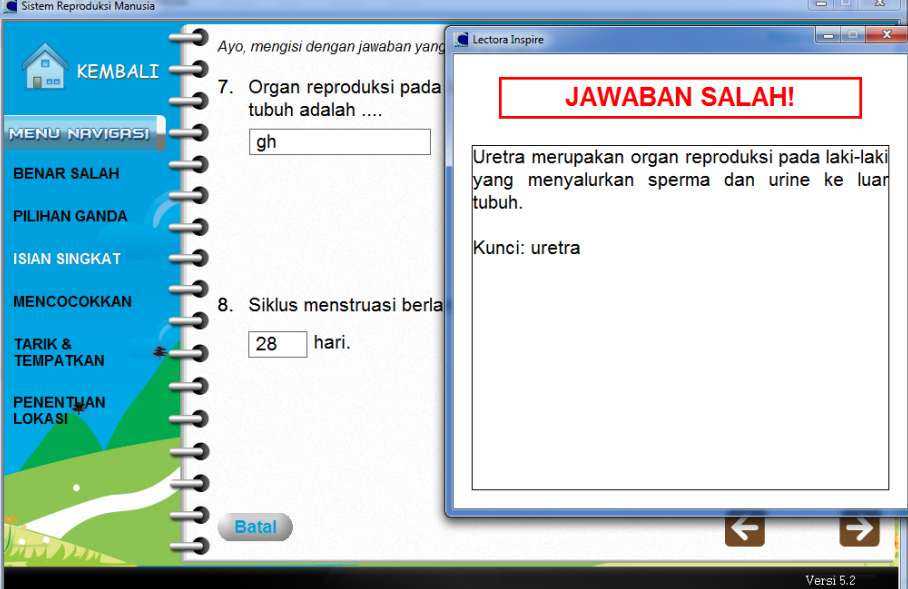


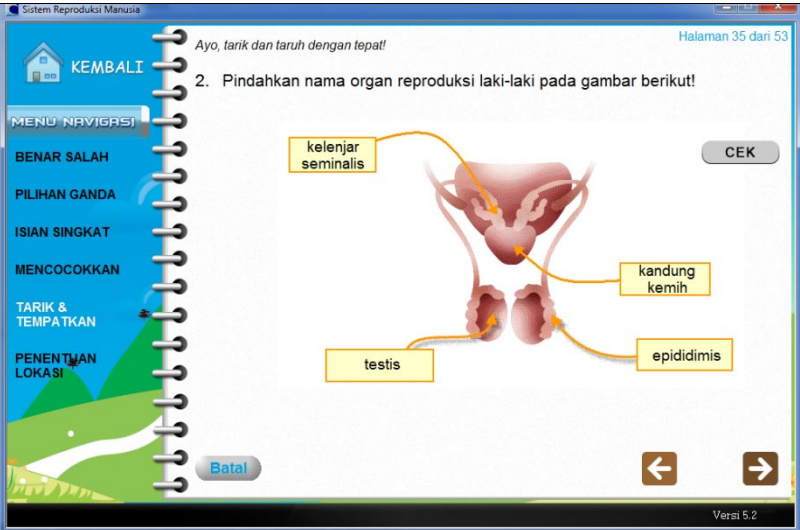
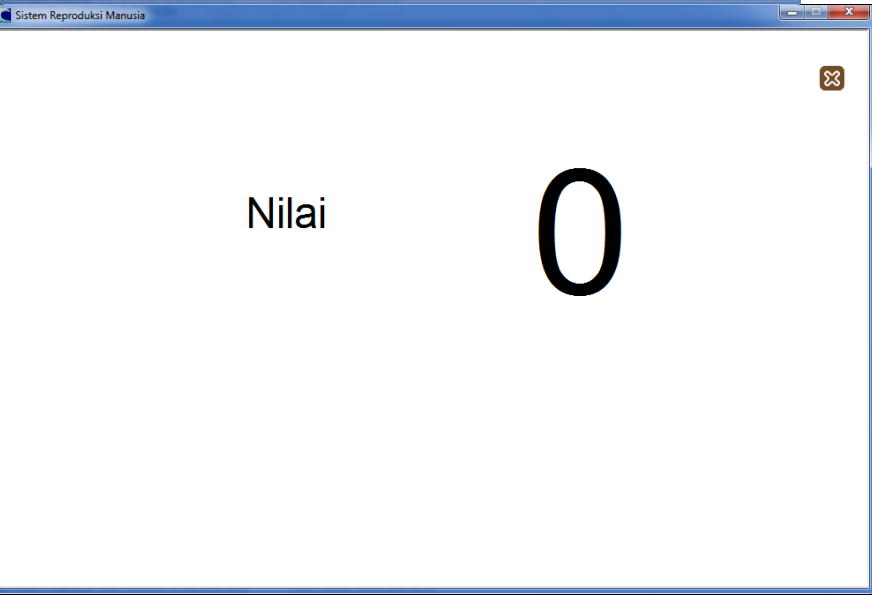

Gambar

Gambar sebaiknya diganti dengan gambar lain yang lebih sesuai misalnya kartun laki-laki dan perempuan bergandeng tangan.

20			Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik
21			Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik

22		Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik
23		Gambar	Ilustrasi gambar diganti dengan yang lebih baik

				Soal no. 15-20 tidak ada feed backnya, sedangkan soal sebelumnya ada. Soal 15-20 diberi feed back.
24		Salah kunci		Kunci jawaban isian singkat no 8 tidak sesuai dengan pertanyaan (seharusnya jumlah hari)

25		Tautan/link	Tombol CEK pada no 2 tidak berfungsi
26		tautan	Tombol  sebaiknya tidak langsung mematikan semua, tetapi menuju ke halaman awal.

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum media pembelajaran ini sudah baik. Kualitas gambar, perpaduan warna, dan ataupun animasi sudah bagus.

Saran :

1. Jika materi uji akan diberi feedback, semua materi uji baik *Benar Salah dan Penentuan Lokasi* diberi feed back
2. Penilaian masih membingungkan “Apakah harus mengerjakan semua materi uji , baru dapat nilai?”. Sebaiknya nilai dibuat per bagian materi uji agar tidak mengalami kejenuhan dalam mengerjakan soal, misal mengerjakan Materi uji bagian Benar salah sudah selesai, kemudian muncul nilainya. Halaman nilai diberi animasi yang menarik.



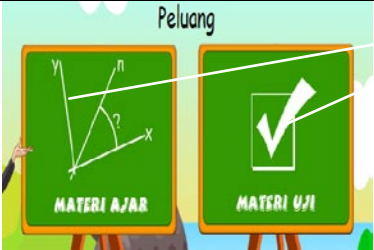

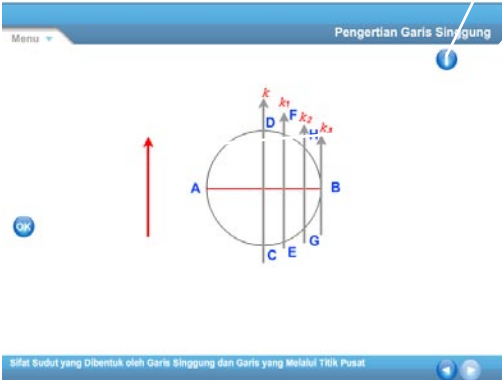
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

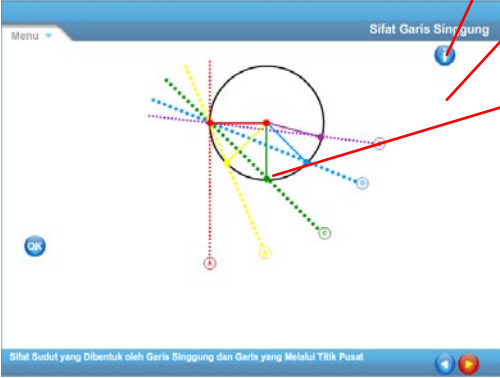
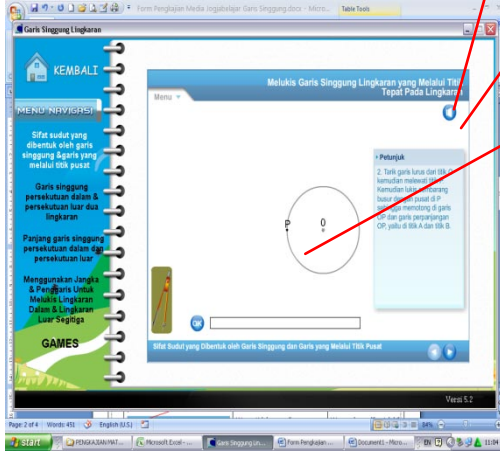
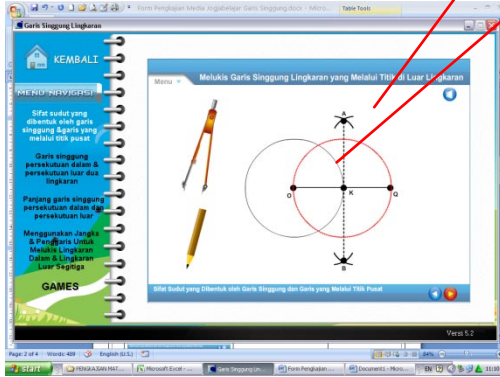
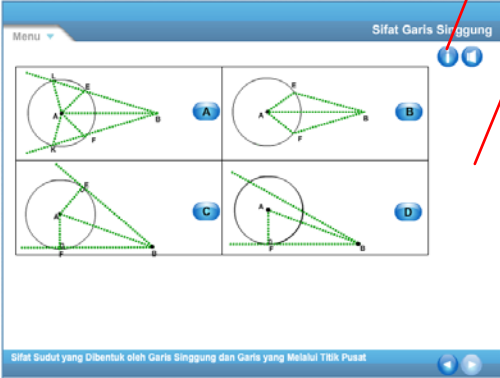
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

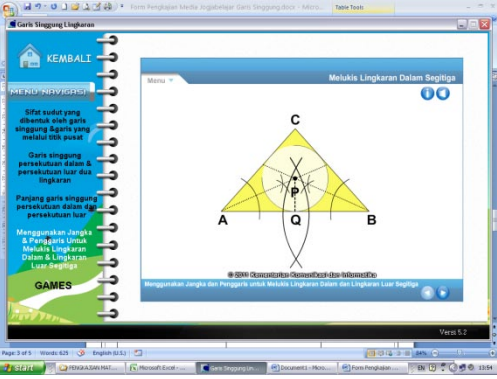
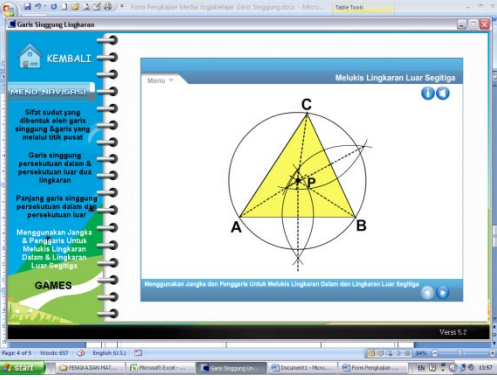
Nama Pengkaji : Isnan Abadi,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Ngaglik
Judul Materi :Garis Singgung Lingkaran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang :SMP
Kelas : VIII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di atas tulisan materi ajar dan materi uji, tidak bisa berfungsi sehingga menimbulkan anggapan siswa bahwa button tidak bisa dibuka	Semua gambar yang dapat berfungsi sebagai button harus dapat dibuka/aktif. Jika tidak berfungsi sebagai button cukup dibuat gambar biasa saja
2	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Pengertian garis singgung</p> 	Tidak ada petunjuk untuk memilih pada menu Roda sepeda terlihat lonjong	Mohon diberikan petunjuk untuk memilih pada menu Roda sepeda diperbaiki sehingga terlihat bulat.
3	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat– Pengertian garis singgung</p> 	Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui tombol I Warna kurang menarik lingkaran terlihat lonjong	Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I Warna dasar dibuat lebih menarik lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.

4	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Sifat garis singgung</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
5	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
6	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik di luar lingkaran</p> 	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
7	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat– Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p>

8	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p>	<p>Pembuatan busur dengan pusat A di atas, kemudian pindah ke B</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
9	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Panjang garis singgung</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
10	<p>Garis singgung Persekutuan Dalam – Melukis garis singgung persekutuan dalam</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
11	<p>Panjang garis singgung persekutuan dalam dan persekutuan luar – Garis singgung persekutuan Dalam</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>

12	<div>Lingkaran dalam segitiga</div> <div></div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar terlalu lama,</div> <div>2. Tidak memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran terlihat lonjong</div> <div>4. Warna kurang menarik</div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar dikurangi</div> <div>2. Lebih jelas jika memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat</div> <div>4. Warna dasar dibuat lebih menarik</div>
13	<div>Lingkaran luar segitiga</div> <div></div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar terlalu lama,</div> <div>2. Tidak memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran terlihat lonjong</div> <div>4. Warna kurang menarik</div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar dikurangi</div> <div>2. Lebih jelas jika memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat</div> <div>4. Warna dasar dibuat lebih menarik</div>
14			

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Warna dasar yang belum menarik dibuat agar lebih menarik
2. Gambar lingkaran dibuat agar kelihatan bulat.
3. Beberapa perlu penjelasan untuk menekan tombol untuk melanjutkan.
4. Hilangkan jeda yang terlalu lama .

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

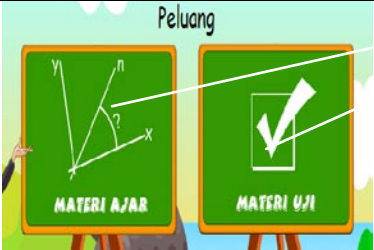
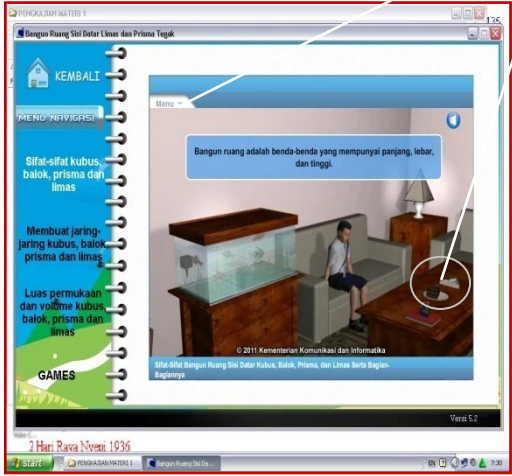
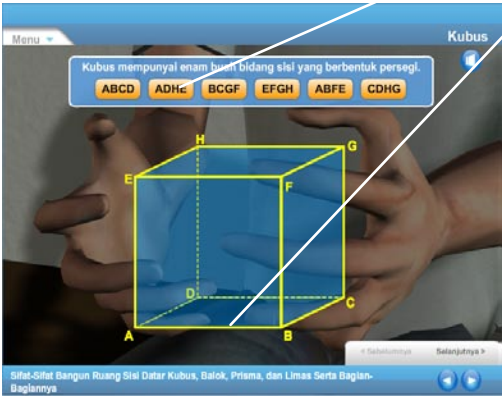
(Isnan Abadi,S.Pd)

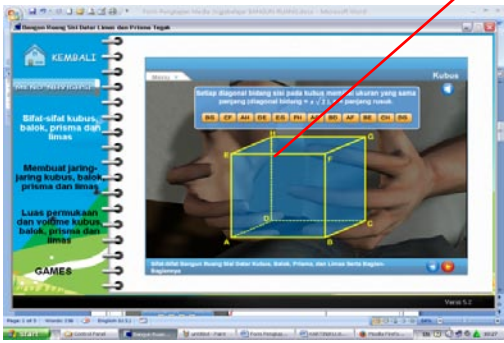
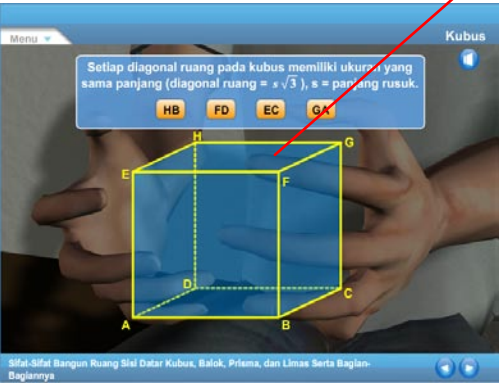
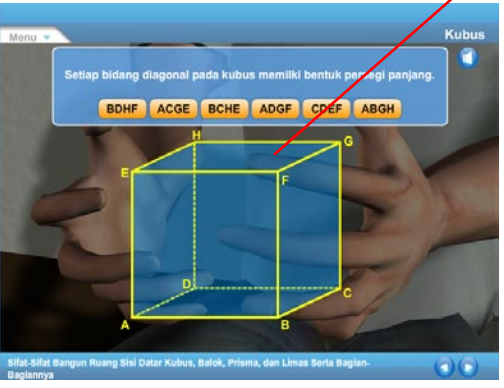
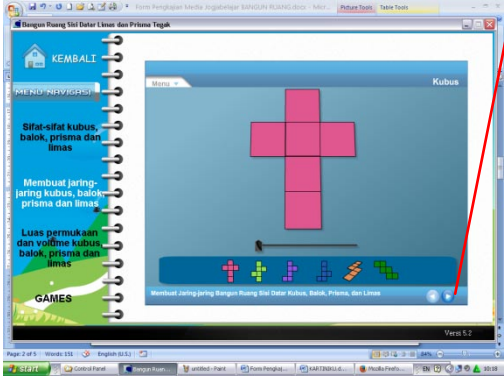
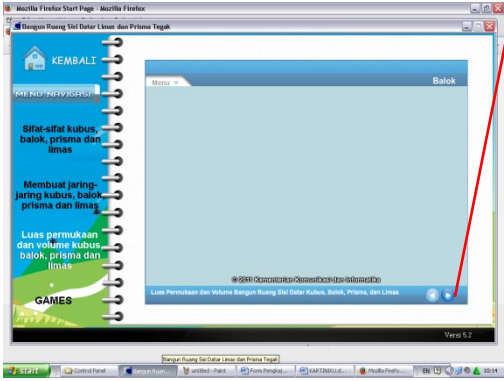


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Isnan Abadi.,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Ngaglik
Judul Materi : Bangun Ruang Sisi Datar Limas dan Prisma Tegak
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di atas tulisan materi ajar dan materi uji, tidak bisa berfungsi sehingga menimbulkan anggapan siswa bahwa button tidak bisa dibuka	Semua gambar yang dapat berfungsi sebagai button harus dapat dibuka/aktif. Jika tidak berfungsi sebagai button cukup dibuat gambar biasa saja
2	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas</p> 	Tidak ada petunjuk untuk memilih pada menu Gambar kurang jelas	Perlu diberi petunjuk untuk memilih menu Gambar benda yang berupa bangun ruang diperjelas dengan dibesarkan
4	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	1. Nama bidang sisi di tampilkan sekali 2. Bidang sisi tidak ditampilkan dengan warna lain	1. Nama bidang sisi di tampilkan bergantian 2. Bidang sisi ditampilkan dengan warna lain

5	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Rusuk yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Rusuk yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
6	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Diagonal ruang yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Diagonal ruang yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
7	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Bidang diagonal yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Bidang diagonal yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
8	<p>Jaring-jaring kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>Tombol next berfungsi tetapi tidak ada materinya</p>	<p>Tombol next dihilangkan, atau diberi materi kelanjutannya</p>
9	<p>Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma dan Limas (Menu -</p> 	<p>Materi tidak dapat dibuka</p>	

10			
11			
12			
15			

B. Saran Dan Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....


Yogyakarta,
Pengkaji Media

()


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

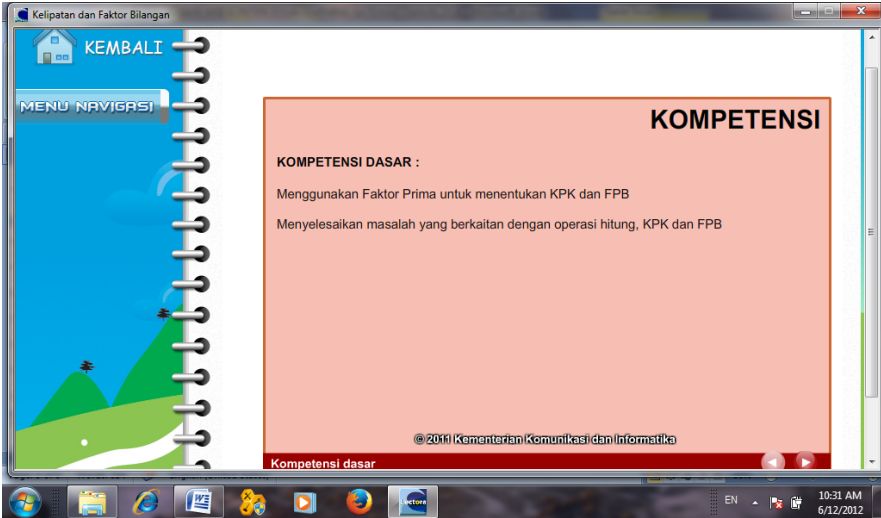
Nama Pengkaji : JOKO KISWANTO, S.Pd.I.
Sekolah/Instansi : SD MUHAMMADIYAH WONOSARI
Judul Materi : TM31122 KELIPATAN DAN FAKTOR BILANGAN
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5 (Lima)

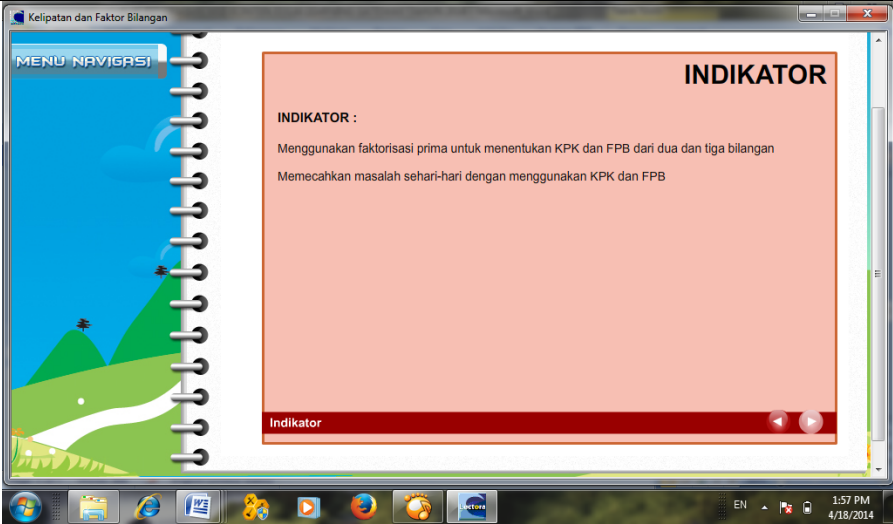
A. Form Pengkajian


No.	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<div>Slide Cover (Tampilan awal)</div> <div></div>	<div>Tampilan monoton:</div> <div><ul style="list-style-type: none">a. Pemilihan gambar tampilan dan judul kurang menarik.b. Penempatan dan pemilihan bentuk tombolc. Sountrack musicd. Tidak ada Prologe. Font dan pemilihan font kurang menarik/monotonf. Loading tombol lama</div>	<div>Tampilan menari dan aktraktif</div> <div><ul style="list-style-type: none">a. Suatu program multimedia pembelajaran interaktif diawali dengan tampilan halaman judul yang dapat menarik perhatian siswa. Judul program merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari dan disajikan dalam multimedia pembelajran ini.b. Untuk kelas 5 pemilihan gambar sudah mulai menampakkan gambar nyata bukan kartun (kartun untuk kelas rendah) dan disesuaikan dengan tingkat</div>

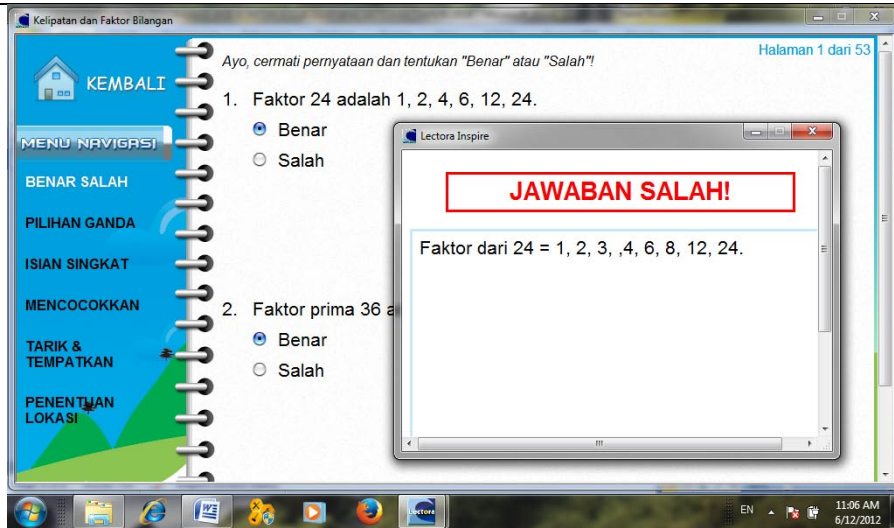
			<p>kelasnya</p> <p>c. Pemilihan bentuk tombol disesuaikan dengan tampilan background (bisa berbentuk papan kayu, tetapi ta,pilannya kayu, atau batu)</p> <p>d. Soundtrack music dipilih dari jenis music yang energjik dan sesuai dengan anak bisa menggunakan music Depape</p> <p>e. Seharusnya ada prolog pengantar untuk memasuki proses pembelajaran tidak hanya music bancground saja.</p> <p>f. Font yang digunakan tidak kaku, bisa menggunakan jenis font “Microsoft Sains Serif” dan pemimilihan tampilan tidak kabur harus jelas gelap terang warna dan kecerahannya. Hal ini untuk mengantisipasi anak yang buta warna, walaupun tidak bisa memmbedakan warna secara jeals tetapi dengan pemilihan warna yang tepat dapat terlihat jelas. Penggunaan font harus konsisten dan keterbacaan harus jelas.</p> <p>g. Durasi tombol hendaknya cepat sehingga sekali tekan langsung muncul</p>
--	--	--	--

2.	<p>Slide Menu Bahan Ajar</p> 	<ul style="list-style-type: none">a. Menu navigasi tidak urutb. Background gambar tugu jogja terlalu dipaksakan sehingga menjadi gambar kakuc. Tombol kembali berbentuk rumah multi tafsir : dapat berarti kembali ke tampilan awal (home) atau kembali pada halaman sebelumnya tidak jelas.d. Tombol bentuk rumah tidak machth dengan tulisan “kembali”e. Menu navigasi mengganggu tampilan karena dibutuhkan atau tidak menu tetap terpampang. (tidak pull down)f. Tombol bahan ajar tidak fungsig. Pemilihan jenis tombol tidak konsisten (tidak berkedip)h. Prolog kurang komunikatif.	<ul style="list-style-type: none">a. Menu navigasi urut:<ul style="list-style-type: none">1) Tombol Kembali2) Kompetensi3) Materi ajar4) Materi Ujib. Pemilihan gambar tugu jogja kaku, hal ini mungkin si pembuat akan menampilkan cirri kas jogja tetapi malah menjadi kaku, karena background besarnya berupa panorama alamc. Harus jelas kegunaan tombol kalau maksudnya home linknya ke tampilan awal, bukan ke tampilan sebelumnya. Apabila menghendaki tombol kembali hendaknya letaknya di bawah, bukan di atas.d. Menu navigasi hendaknya berupa tombol menurun apa bila tidak digunakan dapat minimize, jadi tampilan lebih luas dan tidak terganggu oleh tombol lain.e. Tombol bahan ajar apabila akan difungsikan perlu ada slide

			<p>pendahuluan dulu agar pengguna tergiring, atau dapat menampilkan problem sehari-hari, sehingga menggiring rasa ingin tahu.</p> <p>f. Pemilihan tombol hendaknya konsisten untu menu bahan ajar, gambar kaku terlebih digunakan untuk anak kelas tinggi.</p> <p>g. Suara prolog kurang menarik dan kurang bersahabat dengan pengguna (kurang komunikatif)</p>
3	<p>Slide Kompetensi</p> 	<ul style="list-style-type: none">➤ Tampilan Menu Kompetensi tidak ada tombol “BACK”➤ Tampilan menu kaku terlalu formal➤ Tampilan tidak konsisten dengan tampilan awal dan berikutnya atau monoton.➤ Font yang digunakan tidak konsisten dan background menggunakan warna merah➤ Sebelum menuliskan KD perlu dituliskan SK (Standar Kompetensi)	<ul style="list-style-type: none">➤ Tampilan menu kompetensi perlu ada tombol back untuk memudahkan kembali ke tampilan awal➤ Tampilan menu harus menarik tidak kaku atau terlalu formal, misla berupa bentuk daun apabila mengambik konsep alam, atau gulungan kertas, atau papan kayu. Tampil hendaknya konsisten dari konsep awal yakni menarik dan kreatif➤ Font yang digunakan konsisten, tingkat keterbacaannya harus tepat dan jelas (ukuran huruf dan jenis huruf) disesuaikan dengan lay out. Background

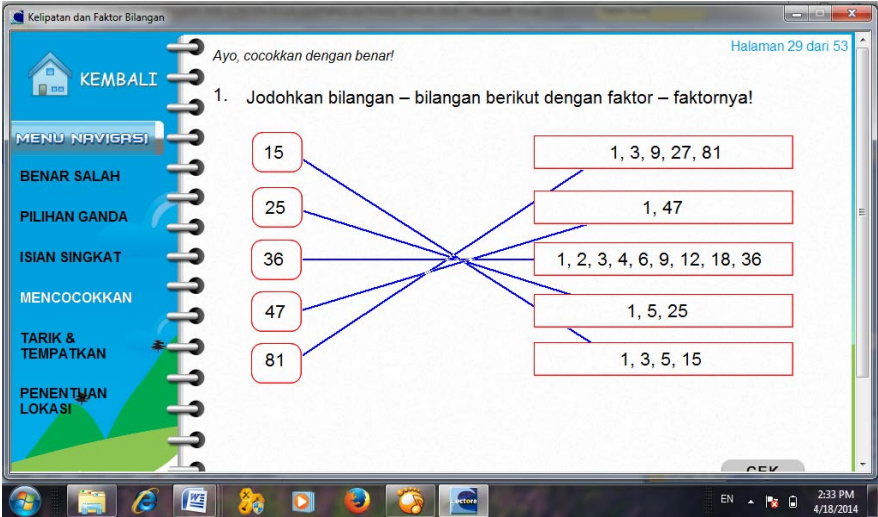
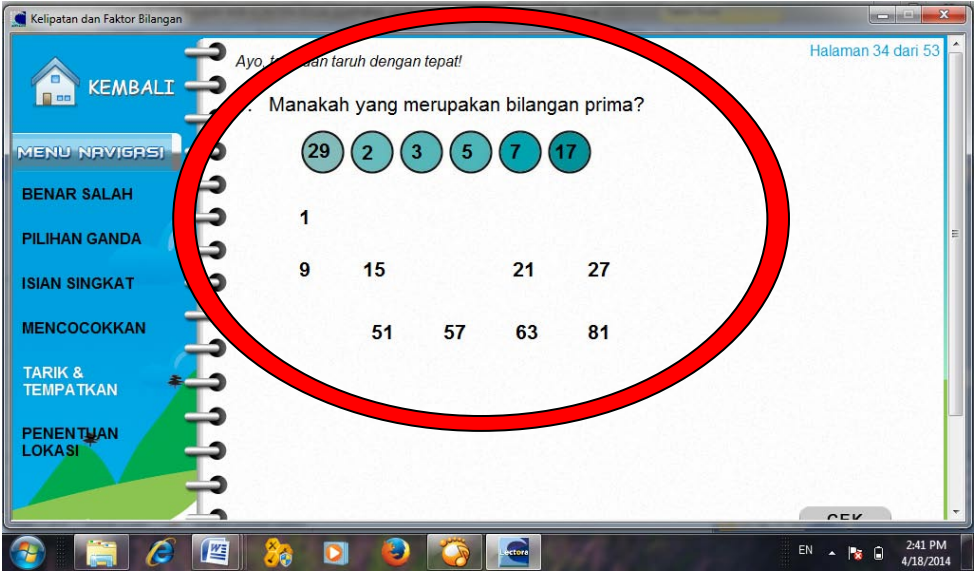
			menggunakan warna yang nyaman untuk mata pengguna mislanya hijau atau biru muda. Dituliskan juga Satndar Kompetensinya
4		<ul style="list-style-type: none">➤ Penjabaran Indikator kurang dapat diukur dan kurang detail➤ Tampilan monoton (font yang digunakan, warna background, lay out)➤ Tombol navigasi untuk menuju menu pembelajaran tidak tersedia➤ Jarang sekali diberikan petunjuk penggunaan, mislanya kegunaan tombol.	<ul style="list-style-type: none">➤ Penjabaran indicator hendaknya detail dan dapat diukur➤ Tampilan hendaknya menarik dan konsisten dengan tampilan sebelum maupun sesudahnya awal tampilannya meriah tetapi pada bagian tujuan pembelajaran baik kompetensi dasar dan indicator monoton, warna background diganti warna hijau atau biru muda, sehingga tidak membuat mata sejuk.➤ Tombol untuk menuju menu pembelajaran hendaknya disediakan, sehingga memudahkan pengguna untuk mengecek apa saja isi materinya sebagaimana ditampilkan pada tujuan pemebelajaran.➤ Media ini tidak dilengkapi Petunjuk penggunaan yang berisi informasi cara menggunakan program yang dibuat sehingga pengguna dapat

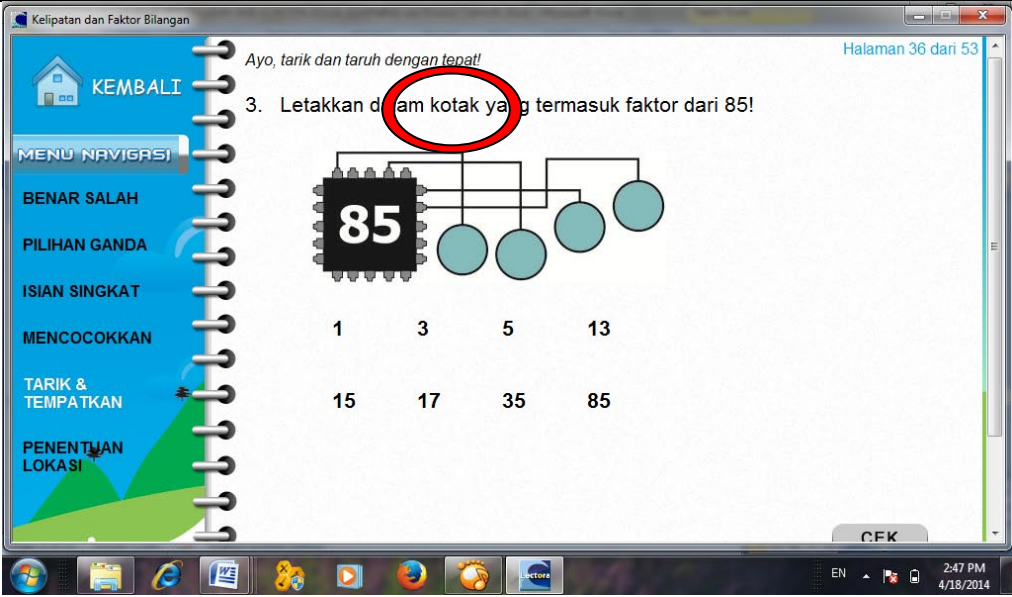
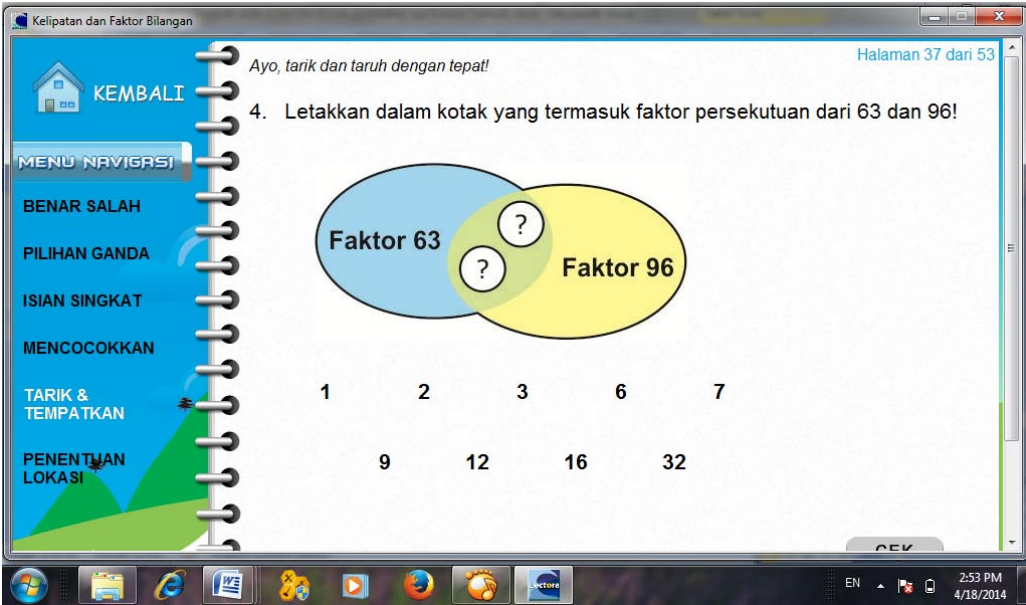
			mengoperasikan program tersebut dengan benar.
5	<p>Slide Menu Materi Uji</p> 	<ul style="list-style-type: none">✓ musik pada materi uji kurang sesuai✓ Pemilihan tombol jenis soal uji monoton✓ Tampilan kolom nilai tidak ada penjelasan	<ul style="list-style-type: none">✓ music pada materi uji memberikan suasana untuk memotivasi pengguna dalam mengerjakan ujian.✓ Pemilihan tombol soal uji dibuat menarik✓ Pada tampilan nilai perlu diberikan penjelasan mengenai nilai yang didapat
6	<p>Slide Materi Uji Benar Salah</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan penjelasan benar salah tidak perlu menampilkan penjelasan jawaban salah atau benar karena sudah masuk tahap ujian, bukan latihan soal.✓ Tombol kembali harusnya sudah tidak ada✓ Tidak ada pencatat waktu✓ Tidak ada kolom untuk penulisan KKM	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan penjelasan feedback tidak perlu ditampilkan Karen sudah masuk materi uji yang membuat pengguna sudah focus untuk mengerjakannya tanpa terganggu jawabannyaa bendar atau salah.✓ Tombol kembali harus sudah tidak ada, diganti tombol “BATAL” atau “LANJUT”, Tombol batal digunakan apabali tidak ingin masuk dalam




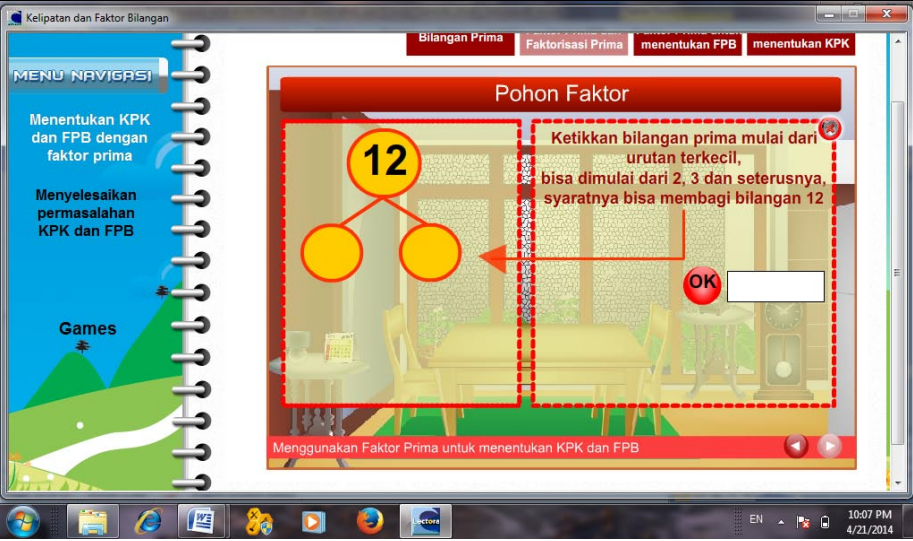

materi uji sedangkan lanjut untuk membawa pengguna dalam materi uji. Selain itu, apabila sudah berjalan tidak ada pengulangan jawaban, yang ada hanya lanjut terus.

- ✓ Perlu ada pencatat waktu sehingga pengguna terasa ditantang untuk menyelesaikan ujian dengan tepat waktu dan hasilnya bagus
- ✓ Perlu disediakan kolom untuk penentuan KKM sehingga secara otomatis guru dapat memasukkan Nilai KKM sebagai batasan tercapai tidaknya suatu kompetensi yang diharapkan.

7		✓ Krusor Harus diletakan pada kotak sebelah kanan dan ditempatkan pada angka, apabila hanya ditempatkan pada kotak , garis penghubung warna biru tidak muncul.	✓ Harusnya walaupun hanya kena kotak sebelah kanan tetap bisa terjawab, tanpa harus menekan persis pada angkanya
8	Slide soal tarik dan tempatkan hal. 34 dari 53 	✓ Soal kuran jelas atau kurang memberikan petunjuk pengerjaan, dimungkinkan pengguna menjawab acark, walaupun benar tetapi karena tidak urut ternyata kuncinya menjawab salah.	✓ Perlu ada tambahan soal mislanya” “Manakah yang merupakan bilangan prima mulai dari yang terkecil?”
9	Slide soal tarik dan tempatkan hal. 36 dari 53	✓ Kesalahan petunjuk pengerjaan, pada soal ditampilkan lingkaran, tetapi perintahnya mengisi kotak.	✓ Harus disesuaikan antara perintah dengan soal, apabila perintahnya mengisi kotak maka soalnya harus

		<p>kotak dan sebaliknya soalnya lingkaran hendaknya mengisi lingkaran.</p>
10	<p>Slide soal tarik dan tempatkan hal 37 dari 53</p> 	<p>✓ Kesalahan petunjuk pengerjaan, pada soal ditampilkan lingkaran, tetapi perintahnya mengisi kotak.</p> <p>✓ Harus disesuaikan antara perintah dengan soal, apabila perintahnya mengisi kotak maka soalnya harus kotak dan sebaliknya soalnya lingkaran hendaknya mengisi lingkaran.</p>

11		Latihan soal tidak ada feedback	Latihan soal harus ada feedback, sehingga dapat memberikan motivasi pengguna dan mengetahui kenapa hal tersebut dapat terjadi (alasannya)
12		<ul style="list-style-type: none">✓ Narator tidak sesuai dengan perintah tertulisnya (tidak konsisten)✓ Krusor penunjuk tidak sesuai dengan narasi (narasi mengatakan untuk menusuk) tetapi krusornya masih bentuk tangan✓ Narrator kurang komunikatif	<ul style="list-style-type: none">✓ Narrator sesuai dengan perintah tertulisnya sehingga tidak menimbulkan kebingungan klik atau tusuk, apabila tusuk hendaknya bentuk krusor diganti dengan bentuk jarum✓ Narator harus komunikatif karena media ini interaktif sehingga seperti sedang bercakap-cakap dengan pengguna

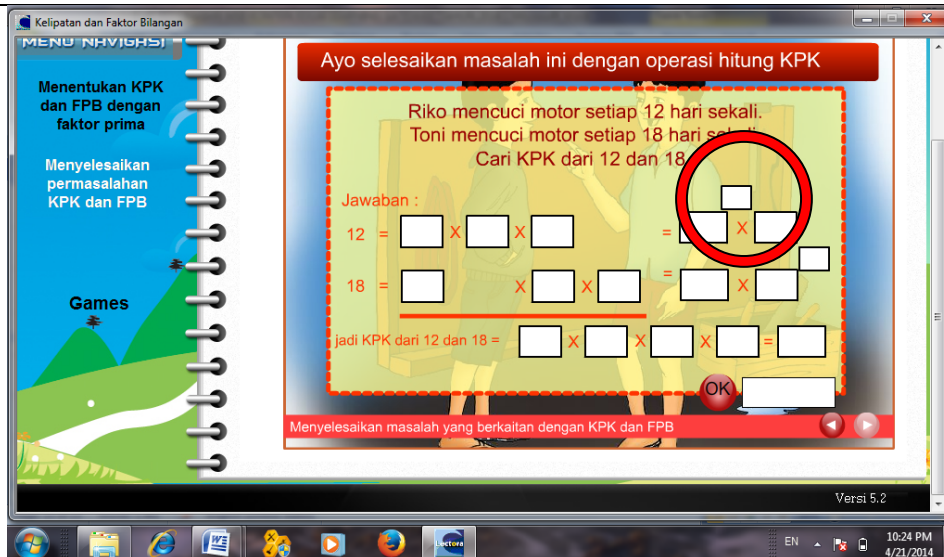
13		<ul style="list-style-type: none">✓ Variasi penyelesaian soal tidak mencakup semua cara hanya pohon faktor saja	<ul style="list-style-type: none">✓ Penerapan konsep dan variasi penyelesaian soal hendaknya mencakup semua cara, sehingga dapat digunakan untuk semua pengguna. Mungkin suatu sekolah menggunakan pohon faktor, tetapi sekolah lain menggunakan bentuk tangga, atau kotak.
14		<ul style="list-style-type: none">✓ Animasi kurang sesuai dengan materi atau gambaran materi✓ Prolog kurang komunikatif✓ Tampilan gambar tidak menarik atau gambar hanya difokuskan pada meja buah saja, dan mengabaikan aktivitas yang terpotong pada gambar lainnya.	<ul style="list-style-type: none">✓ Animasi harusnya menggambarkan kejadian atau gambaran materi yang akan dipelajari.✓ Prolognya lebih komunikatif, mungkin dengan menyapa lebih menarik bukan kata "Halo" saja, dapat diganti dengan "Sobat", "Kawan"
15		<ul style="list-style-type: none">✓ Jarak susunan perkalian kotak terlalu jauh✓ Penulisan : "Isilah Pohon Faktor berikut untuk mencari FPB nya..."✓ Pengerjaan menggunakan pohon	<ul style="list-style-type: none">✓ Jarak kotak perkalian hendaknya berdekatan✓ Penulisan : " Mari teman kita isi pohon faktor di bawah ini untuk mencari FPB nya."

		faktor tidak mengakomodir jenis-jenis pengerjaan, apabila suatu sekolah menggunakan cara lain perlu juga menggunakan cara lain, mislanya	
16		Jarak perkalian faktorisasi prima berbentuk kotak jaraknya terlalu jauh.	Jarak perkalian faktorisasi prima berbentuk kotak jaraknya hendaknya berdekatan.



✓ Durasi narasi terlalu cepat, sehingga pengguna belum sempat membaca semua, narasi sudah menghilang

✓ Durasi narasi hendaknya disesuaikan , sehingga dapat memungkinkan dibaca dan dipahami maksudnya.



✓ Kotak kecil membuat pengguna bingung, apa yang dimaksud dengan meletakkan kotak kecil di atas di antara dua kotak besar.

✓ Perlu ada keterangan apa guna kotak kecil tersebut (penjelasan).



- ✓ Suara narator tidak jelas, kurang jernih.
- ✓ Games tidak berbeda jauh dengan materi uji.
- ✓ Game tidak punya aturan main.
- ✓ Game tidak ada tantangan dan kompetisi

- ✓ Suara narrator harus jernih untuk memberikan tambahan pemahaman pengguna, apabila mengingkingkan efek suara pasar yang riuh perlu diatur sehingga suara riuh pasar tidak menutupi suara narasinya.
- ✓ Setiap permainan harus memiliki tujuan. Tujuan (goal) biasanya diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan
- ✓ Kompetisi, Kawan seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.
- ✓ Tantangan yaitu menyediakan beberapa tantangan, biasanya dalam bentuk level.
- ✓ Dalam penutupan pemain di bawa untuk memilih, melanjutkan permainan atau mengakhiri permainan yakni pada button atau tombol quit dengan pertanyaan are you really quity? Ada pilihan YES dan NO.

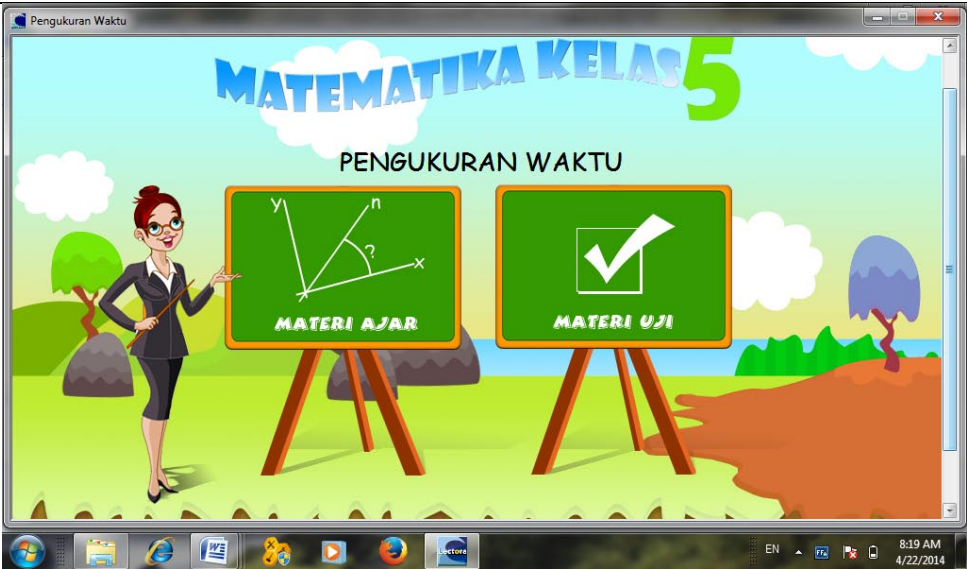
B. Saran dan Kesimpulan

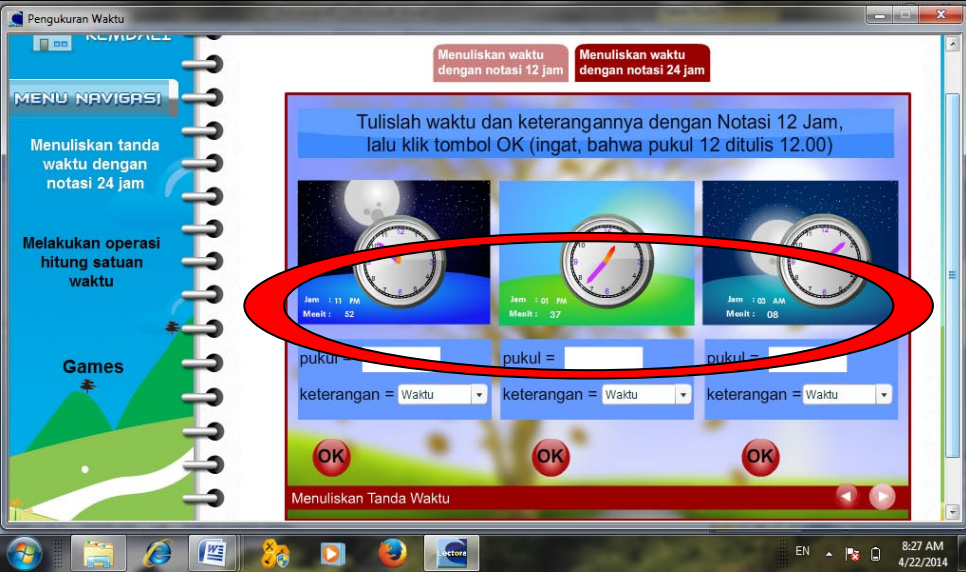

1. Media ini cukup baik, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, misalnya :
 - a. Konsisten penggunaan jenis Font, ukuran dan tingkat keterbacaannya.
 - b. Kemudahan proses instalasi yaitu tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain.
 - c. Tampilan awal dibuat menarik dan mencerminkan materi yang akan dipelajari
 - d. Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
 - e. Pemberian feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.
 - f. Pemberian feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
 - g. Ketepatan pemilihan background yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi
 - h. Posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk tombol konsisten serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap screen
 - i. Ditambahkan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas dan berguna.
 - j. Pembenahan kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan)
2. Media ini kurang cocok untuk penerapan kurikulum 2013 karena hanya memaparkan pengetahuan semata, tanpa bagaimana sikap yang diperlukan dan akan dicapai, serta ketrampilan apa yang didapatkan. Materi ini mungkin dapat digunakan untuk Learning Object saja.
3. Pada media ini belum memenuhi kriteria pelaksanaan kurikulum 2013 yakni penerapan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya.

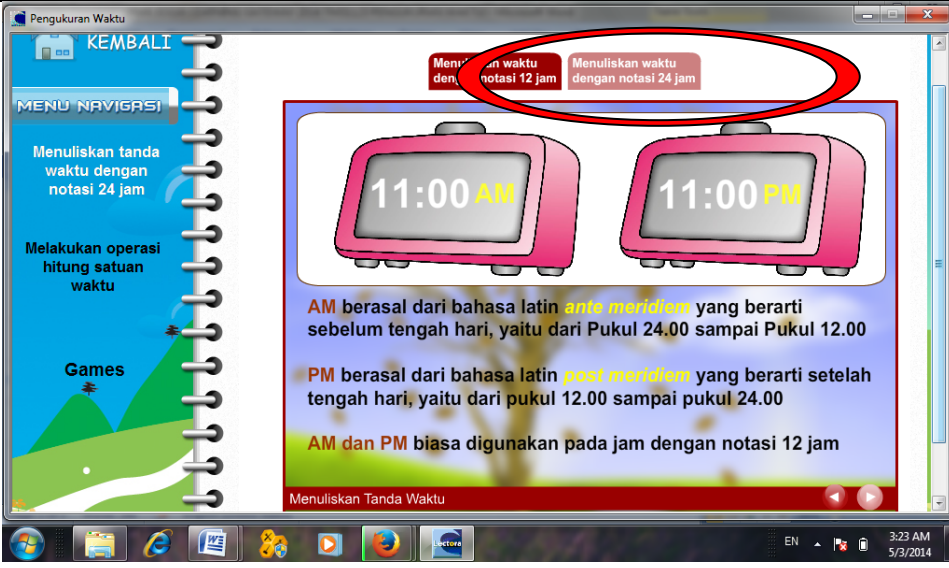
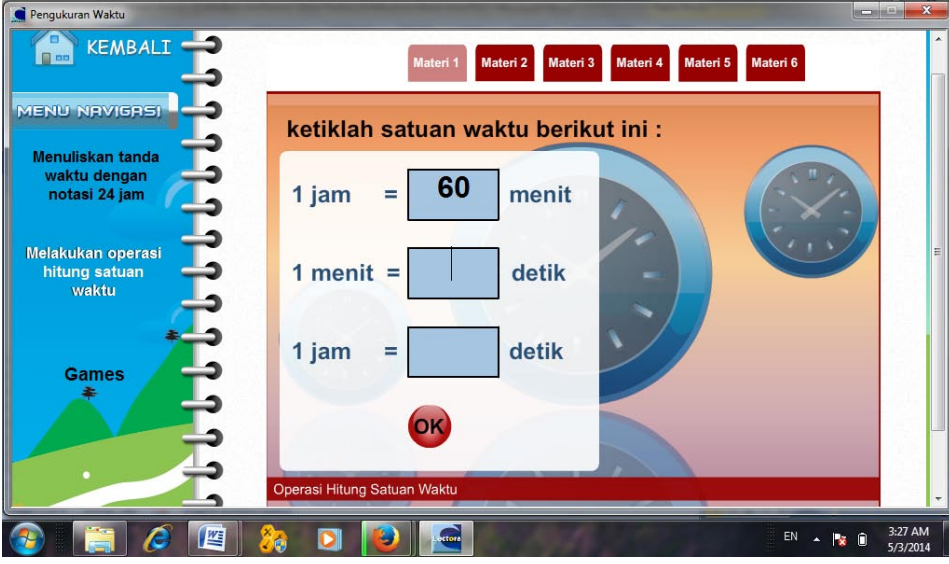
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

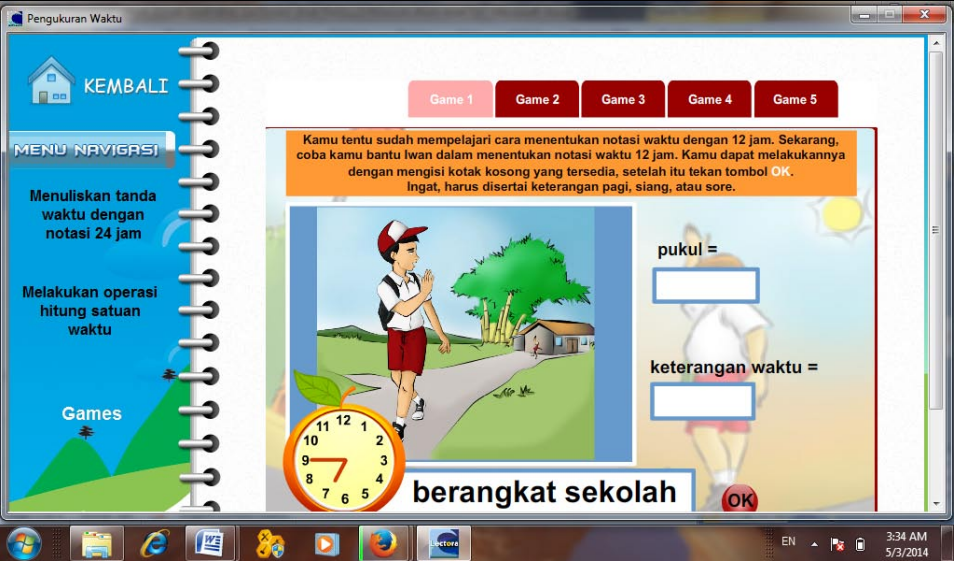
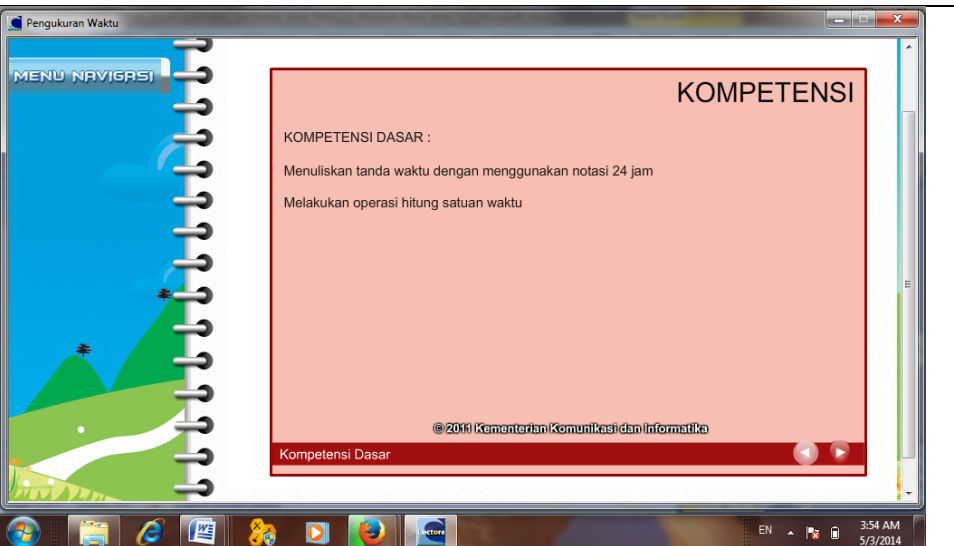
Nama Pengkaji : JOKO KISWANTO, S.Pd.I.
Sekolah/Instansi : SD MUHAMMADIYAH WONOSARI
Judul Materi : TM31123 PENGUKURAN WAKTU
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5 (Lima)

A. Form Pengkajian

No.	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.		<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan awal dan judul monoton dan tidak mencerminkan gambaran materi yang akan dipelajari.✓ Backsound terlalu slow jadi kurang pas untuk anak sd.✓ Tidak semua jenis sistem operasi bisa cepat loadingnya	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan awal dibuat menarik dan dapat mencerminkan seperti apa materi yang akan dipelajari serta menumbuhkan motivasi untuk mempelajarinya.✓ Backsound dipilih yang membangkitkan motivasi.✓ Tingkat portabilitas yakni Kemampuan multimedia interaktif digunakan pada semua jenis sistem operasi (Windows, Mac, dan Linux) baik

<p>2.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ukuran Font terlalu kecil ✓ Kurangnya feedback ✓ Penjelasan waktu terbalik dan tidak ada pendahuluannya. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ukuran font dibuat agak besar sehingga tingkat keterbacaannya baik dan jelas. ✓ Dalam latihan hendaknya feedback lebih dimunculkan karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. ✓ Penjelasan waktu harus dijelaskan terlebih dahulu, yakni pedoman penentuannotasi waktu 12 jam dan 24 jam. Pengertian PM dan AM, sehingga memberikan bekal kepada siswa sejak awal tentang pemahaman konsep waktu dan notasiwaktu.
<p>3</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Konsistensi penulisan tidak sama 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penulisan bentuk baik kolom dan font dikonsistenkan.

<p>4</p>		<p>✓ Slide terbalik</p>	<p>✓ Slide ini harusnya terletak pada materi notasi 12 jam bukan 24 jam, sehingga menimbulkan materi yang tidak runtut. Diajarkan notasi 12 jam tapi tidak tahu apa itu PM dan AM. Baru pada notasi 24 jam materi itu diberikan</p>
<p>5</p>		<p>✓ Tidak ada pedoman pengerjaan soal</p>	<p>✓ Sebelum masuk ke soal latihan, siswa hendaknya dijelaskan mengenai konfersi waktu dari jam, menit dan detik . baru setelah itu menuju pada operasi hutung satuan waktu.</p>

6		<p>✓ Game yang disajikan sebatas latihan soal karena syarat game belum terenuhi</p>	<p>✓ Syarat game :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya tujuan 2. Tantangan pengumpulan skor 3. Adanya aturan main 4. Kompetisi 5. Memberi tahu siapa Pemenangnya dengan Memberikan Skor. 6. Memberikan Penghargaan (reward) baik berupa benda seperti: uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma. 7. Menyediakan informasi terutama dengan Feedback untuk pemain dalam Peningkatan Permainan dalam Penampilan individual.
7.		<p>✓ Penulisan kompetensi monoton dan font serta tampilan tidak konsisten</p> <p>✓ Penggunaan background warna juga terlalu mencolok karena menggunakan warna yang dapat membuat mata tidak nyaman, misalnya warna merah.</p>	<p>✓ Penulisan kompetensi dibuat konsisten dengan tampilan sebelumnya, menarik tidak monoton</p> <p>✓ Penggunaan font juga konsisten dan penggunaan background warnanya diganti warna yang nyaman dengan mata misal biru langit atau hijau</p>

B. Saran dan Kesimpulan

1. Median ini kurang menarik pada tampilan awal karena semua tampilannya sama dengan materi yang lain, seharusnya setiap tampilan materi yang berbeda juga diikuti ilustrasi yang berbeda juga sebagai gambaran awal materi dan stimulus siswa untuk belajar, tetapi kenyataannya semua materi tampilannya sama hanya judulnya yang berbeda.
2. Tingkat portabilitas software baik dan dapat dioperasikan pada sistem windows dan linux dengan baik, tetapi kadang mengalami loading yang lama bila diaplikasikan pada netbook.
3. Keberadaan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas dan berguna belum aada perlu ditambah.
4. Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
5. Ketepatan jenis sound effect yang digunakan perlu dibenahi sehingga kualitasnya lebih jernih dan jelas, serta bahasa yang digunakan konsisten dan komunikatif
6. Ketepatan pemilihan backsound yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi
7. Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna perlu dibenahi karena ini merupakan bentuk dari Interaktivitas (komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna)
8. Bahan ajar ini dapat diterapkan pada kurikulum 2013 karena ada lembar latihan yang menuntut siswa berpikir sendiri dan menacari solusi sendiri, sehingga menstimulus pemecahan masalah yang dihadapinya.
9. Apabila akan digunakan dalam kurikulum 2013 perlu ada sentuhan mengenai pendekatan belajar yang digunakan yankni berbasis pada saintifik atau kerja ilmiah.
10. Pada dasarnya media ini tergolong kategori baik.





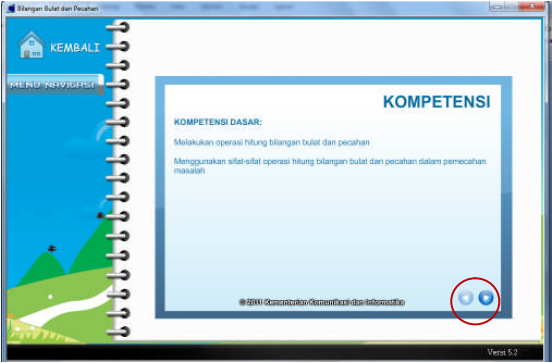
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

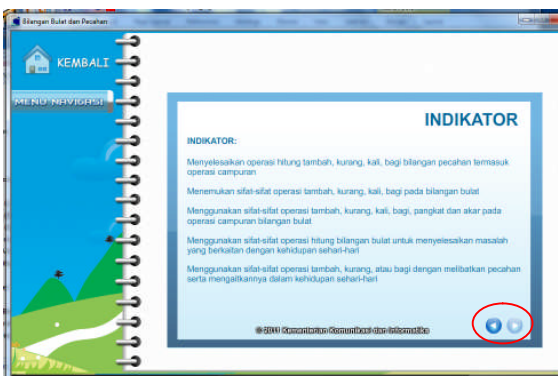

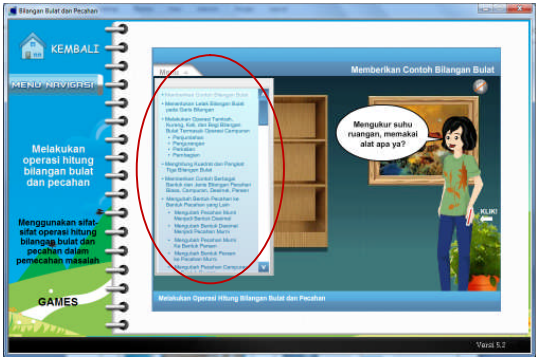
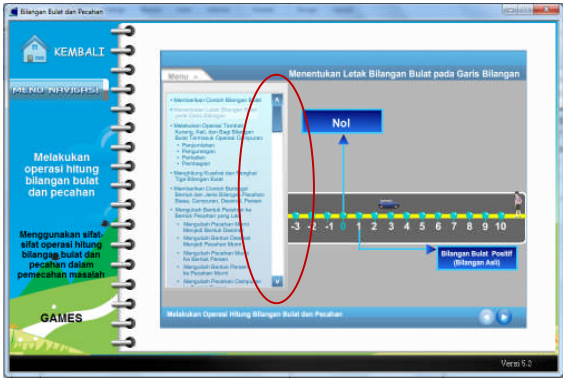
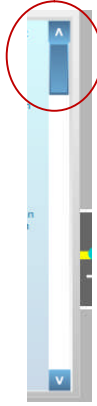
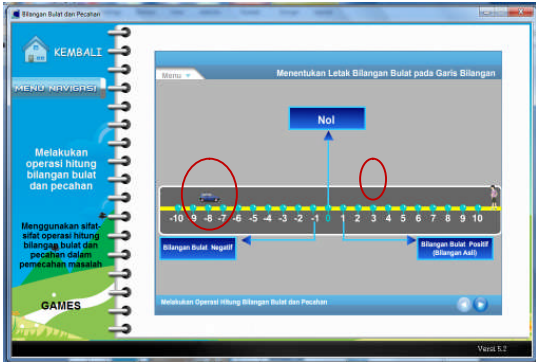
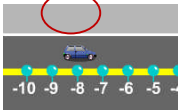
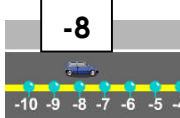
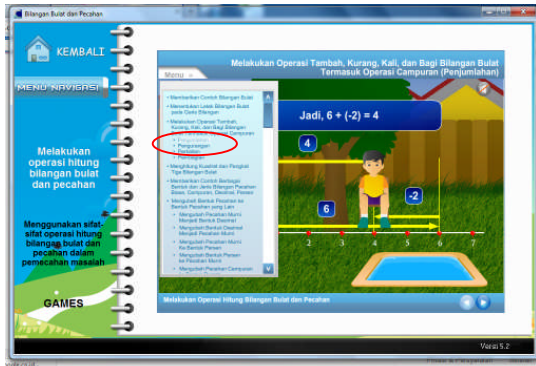
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

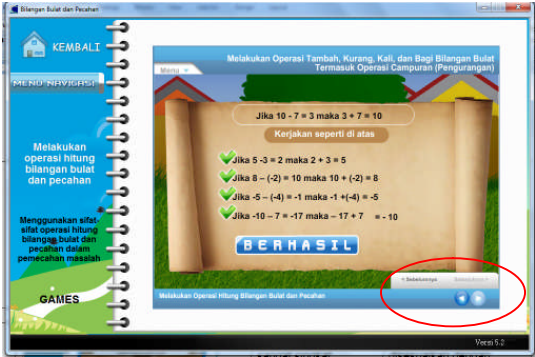
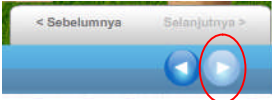



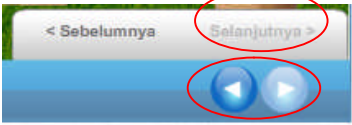
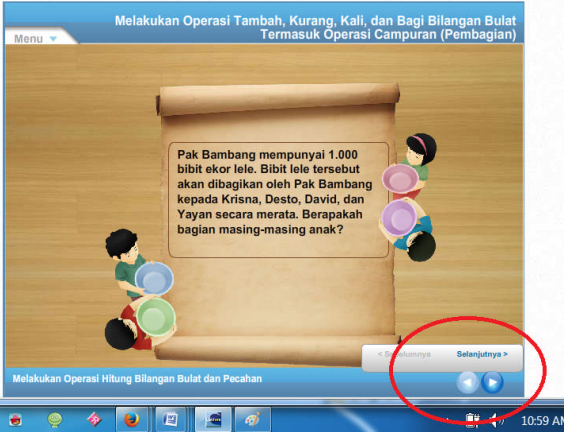
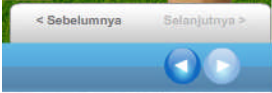



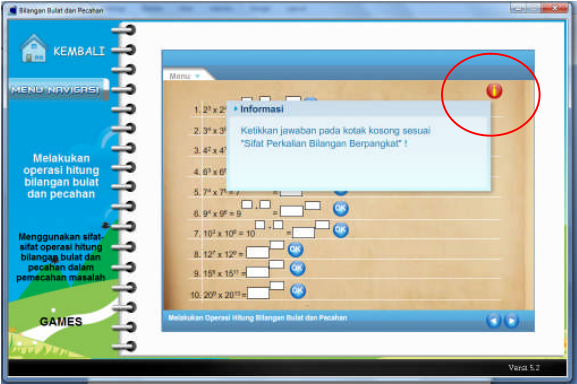
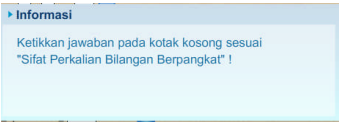
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


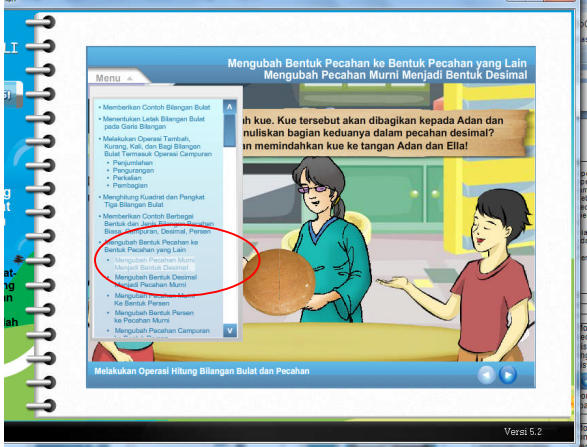

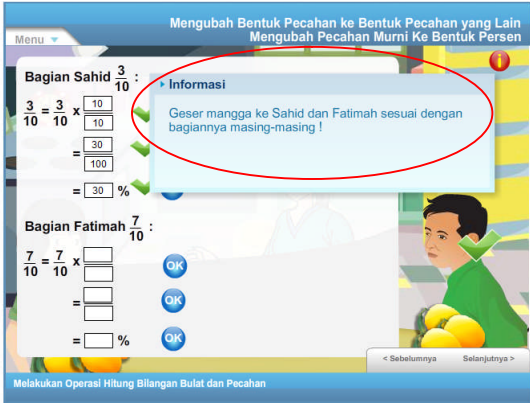
Nama Pengkaji : KUSNARDI, M.Pd.
Sekolah / Instansi : SMPN 2 Pundong Bantul DIY
Judul Materi : Bilangan Bulat dan Pecahan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VII


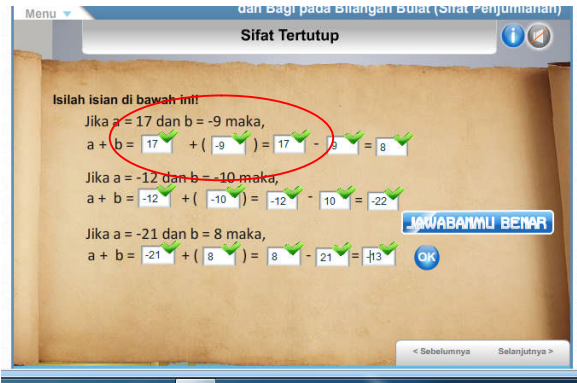
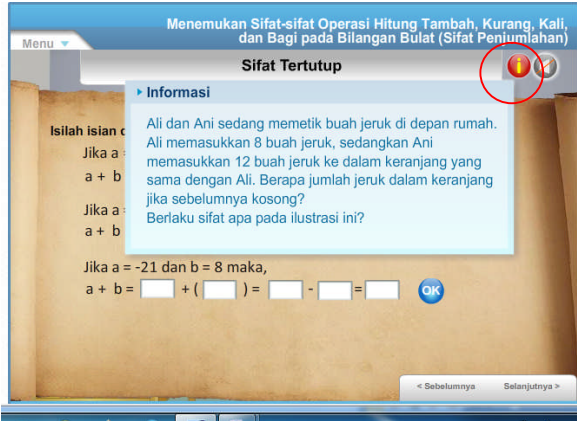
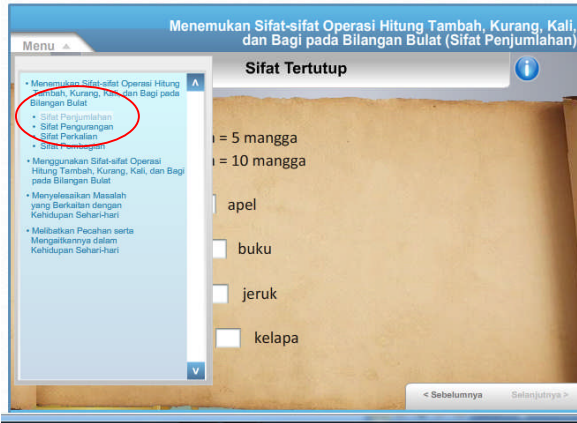
A. Form Pengkajian


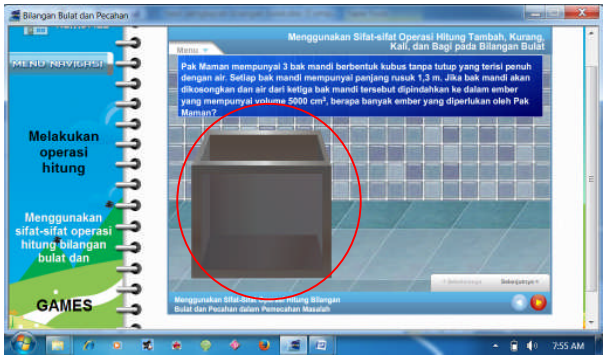

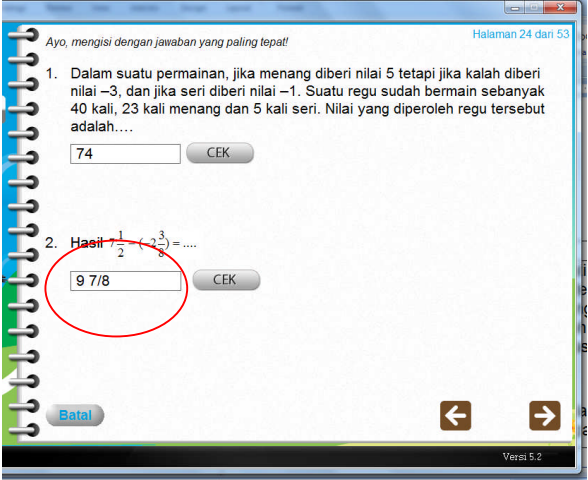
No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		<p>a. Animasi gambar sudut di atas teks “Materi Ajar” kurang sesuai dengan judul materi Bilangan Bulat dan Pecahan.</p> <p>b. Materi HANYA muncul bila diklik pada text “MATERI AJAR”</p>	<p>a. Gambar sudut diganti dengan gambar yang sesuai materi misalnya “Angka angka”.</p> <p>b. Link ke materi ajar diperluas sampai seluruh area kotak</p>
		<p>Tombol KOMPETENSI terletak pada posisi dikiri bawah</p>	<p>Tombol KOMPETENSI sebaiknya pada posisi atas agar mudah terlihat</p>
		<p>Pada Halaman KOMPETENSI Masih ada Tombol/panan “PREVIEW” meskipun sudah dibuat samar-samar.</p>	<p>Tombol atau panah pada tiap AWAL halaman tidak perlu ada. Karena terkadang masih di klik bagi yang belum tahu.</p> <p>“Panah ganda diberikan bila memungkinkan perpindahan”</p>


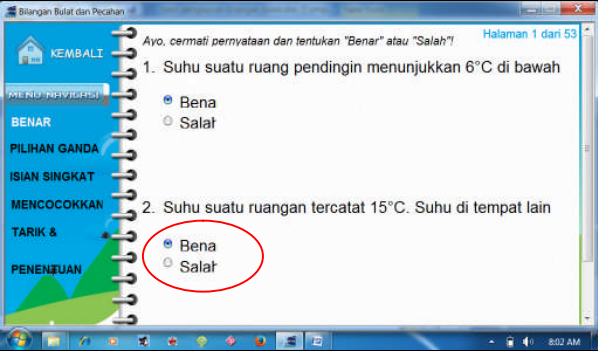
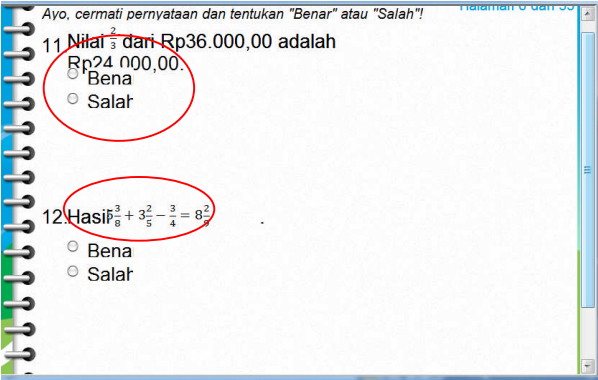
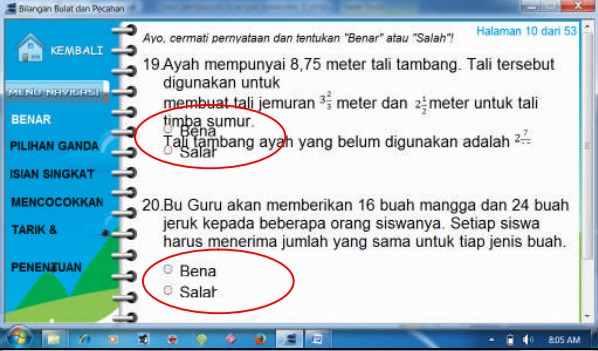
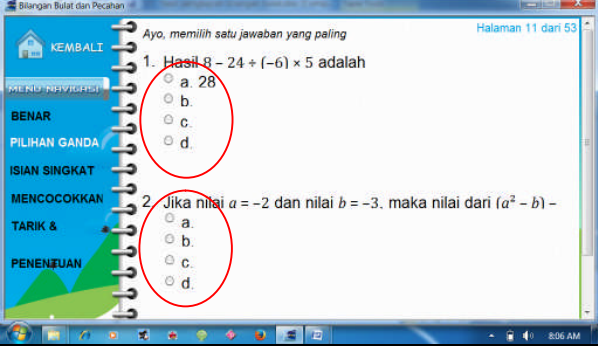
	<p>Pada Halaman INDIKATOR</p> <p>Indikator tidak diberi penomoran ataupun bullet</p> <p>Masih ada Tombol/panah “next” meskipun sudah dibuat samar-samar.</p> 	<p>Indicator diberi nomor</p> <p>Tombol “next” atau panah pada tiap akhir halaman tidak perlu ada. Karena terkadang masih di klik bagi yang belum tahu. Bisa diganti HOME</p> <p>“Panah ganda diberikan bila memungkinkan perpindahan”</p>
	<p>Pada halaman materi MENU Pop Up menutup halaman materi, baru menghilang (sembunyikan) bila diklik tombol menu. Perintah sembunyikan baru muncul bila pointer diarahkan ke tombol MENU</p>	<p>MENU Pop Up SEHARUSNYA tidak menutup halaman materi, DAPAT menghilang (tersembunyi) bila diklik di sembarang layar atau otomatis setelah materi muncul. ATAU Perintah “sembunyikan menu” dimunculkan pada tombol MENU tanpa pointer diarahkan ke tombol MENU</p>
	<p>Tombol Scroll Bar Hanya bergeser bila click & drag</p> 	<p>Tombol Scroll Bar Bisa bergeser baik click & drag, click pada panah atas bawah, atau menggunakan tombol panah pada key board</p>
	<p>Pada halaman MENENTUKAN LETAK BILANGAN BULAT Tujuan mobil tidak ditunjukkan angkanya Maju 3 (angka 3) Mundur 8 (angka 8) Atau minus (-8)</p> 	<p>Pada halaman MENENTUKAN LETAK BILANGAN BULAT Tujuan mobil SEBAIKNYA ditunjukkan angkanya Maju 3 (angka 3) Mundur 8 (angka 8) Atau minus (-8)</p> 
	<p>Link Penjumlahan KOSONG tidak berjalan karena sudah berjalan bersamaan dengan sub menu “Melakukan Operasi Tambah, Kurang Kali”</p>	<p>Sebaiknya ditambahkan Link Penambahan Seperti pada “Halaman Pengurangan”</p> <p>atau Sub Menu “Melakukan Operasi Tambah, Kurang Kali” tidak link dengan animasi “Penambahan”</p>




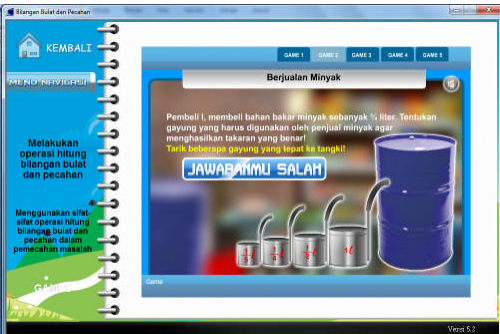

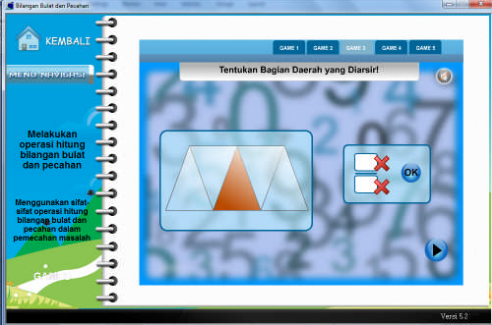

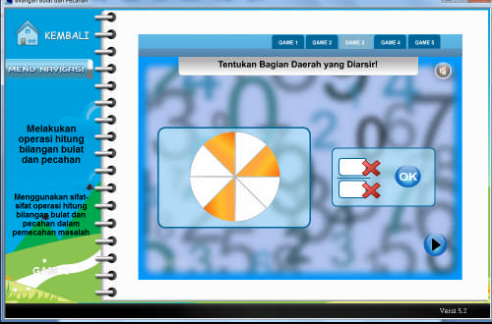

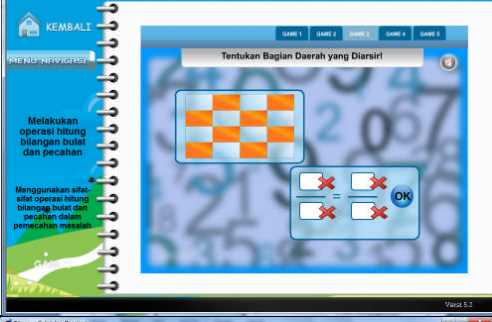
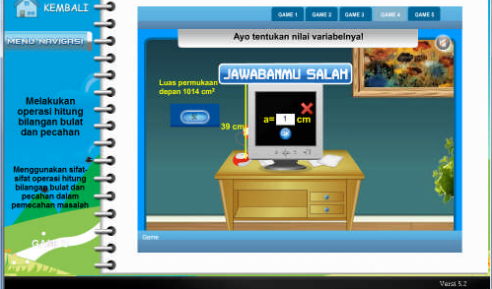

	<p>Tombol LINK</p> <p>Tombol Tidak aktif berwarna samar Padahal link sudah tidak ada. (membingungkan)</p> 	<p>UNTUK SEMUA HALAMAN Tombol penghubung hanya ditambahkan pada halaman yang ada linknya Tombol Tidak aktif sebaiknya dihilangkan</p> <p>Awal halaman cukup </p> <p>Akhir halaman cukup </p> 
	<p>Tombol GANDA Membbingungkan Sebelum & Selanjutnya Panah Back & Next</p>	<p>Tombol dipakai Salah Satu dan dibuatkan halaman terpisah misal halaman "LATIHAN"</p>
	<p>Tombol LINK GANDA dekat dan rancu dan rawan SALAH pilih menjalankan animasi atau pindah halaman</p> <p>Tombol Tidak aktif berwarna samar padahal link sudah tidak ada. (membingungkan)</p> 	<p>Tombol Ganda dihilangkan. (tidak berdekatan/dipisah)</p> <p>UNTUK SEMUA HALAMAN Tombol penghubung hanya ditambahkan pada halaman yang ada linknya Tombol Tidak aktif sebaiknya dihilangkan</p> <p>Awal halaman cukup </p> <p>Akhir halaman cukup </p>
	<p>Text Bagi rata 1000 ikan lele menutupi animasi Dan perlu klik X untuk menghilangkan</p> <p>Drag dan drop susah dikerjakan</p>	<p>Text bagi rata 1000 ikan lele bisa diletakkan di atas gambar tidak perlu klik X untuk menghilangkan dan berisi perintah drag drop lele dituliskan.</p> <p>Area drop diperlebar agar cepat dan mudah</p>
	<p>Informasi cara pengerjaan soal hanya muncul bila pointer diarahkan tombol "i"</p>	<p>Informasi cara pengerjaan soal sebaiknya muncul OTOMATIS atau selalu terpasang</p> 

		<p>Gambar Animasi pembagian buah apel</p> <p>Drag drop susah dikerjakan</p>	<p>Apel dibagi masing masing 2 apel didalam kantong tampak 3 ($2+2+2+3=9$) Sebaiknya dibuat sedemikian ruma memunculkan jumlah awal</p> <p>Diakhir pembagian tiba tiba ada apel di belah</p> <p>Perbaikan area drop</p>
		<p>Link “Mengubah Bentuk Pecahan Murni Menjadi Bentuk Desimal” Kosong</p> <p>Bersambung dengan Sub Menu diatasnya</p>	<p>Dibuatkan Link “Mengubah Bentuk Pecahan Murni Menjadi Bentuk Desimal” yang berbeda</p>
		<p>Animasi Batu Bata Pak Karyanto tidak tepat dengan materi</p> <p>Gambar Kotak 6/tanah 6 Ditanyakan 0,3</p> <p>Saat animasi munculnya batu bata matang terlalu lama, siswa rawan mengklik panah kanan bawah</p>	<p>Animasi Batu Bata Pak Karyanto akan lebih mudah dimengerti bila Gambar Kotak 10, Pak Karyanto dapat bagian 3 (0,3)</p> <p>Panak link kanan bawah bisa dihilangkan sementara saat animasi batu bata dijalankan atau animasi dibuat agak cepat</p>
		<p>Tombol Informasi cara kerja muncul bila pointer diarahkan tombol “i”</p> <p>Bahkan menutup bila diarahkan</p>	<p>Perintah geser bisa diletakkan pada posisi bawah gambar jadi tidak perlu tombol “i”</p> <p>Praktis bila animasi terlewat tidak ada gangguan fungsi tombol</p>

	<p>Perbedaan narasi dan text, pada text tertulis “memetik” pada narasi berbunyi “memasukkan”</p> <p>Pengisian angka tidak bisa dibalik antara 8 + 12 Dan 12 + 8</p>	<p>Perbedaan narasi dan text sebaiknya tidak ada, pada text tertulis “memetik” pada narasi berbunyi “memetik”</p> <p>Pengisian angka Sebaiknya bisa dibalik antara 8 + 12 dan 12 + 8 seperti sifat KOMUTATIF</p>
	<p>Perpindahan dengan Tab tidak berfungsi</p>	<p>Seharusnya Perpindahan dengan Tab berfungsi dan berlaku untuk semua halaman</p>
	<p>Tombol “i” informasi masih muncul di halaman ini</p>	<p>Tombol “i” informasi Sebaiknya tidak muncul lagi di halaman ini</p>
	<p>Link Sifat Penjumlahan kosong</p>	<p>Link Sifat Penjumlahan dibuatkan link/halaman baru yang berbeda</p>

	Animasi tanpa narasi	Sebaiknya Animasi diberi narasi
	Narasi menyatakan ada tiga bak mandi, pada animasi hanya nampak 1	Narasi disesuaikan dengan animasi ada tiga bak mandi, maka perlu animasi tambahan
MATERI UJI		
	Semua Materi Uji tetapi ada kunci jawabannya	Materi Uji sebaiknya tanpa kunci jawabannya Seandainya ada kunci jawaban dikategorikan materi latihan soal
	Kotak pengisian pada soal tipe pecahan sebaiknya dibuat kotak terpisah untuk pecahan dan angka bulat.	Kotak pengisian pada soal tipe pecahan sebaiknya dibuat kotak terpisah untuk pecahan dan angka bulat.

	Hanya terdapat X exit	Tombol X = exit diberi keterangan keluar Dan diberi tombol HOME untuk kembali ke Materi Awal
MATERI UJI		
	Option pada soal Benar Salah tidak muncul lengkap Bena = Benar Sala = Salah untuk semua soal	Option pada soal Benar Salah dilengkapi Benar Salah Berlaku untuk semua soal
	Text soal tumpang tindih sehingga susah terbaca dan terbaca tidak lengkap NO SOAL 11, 12, 13, 14	Text soal tumpang tindih Diperbaiki sehingga terbaca dengan baik NO SOAL 11, 12, 13, 14
	Text soal tumpang tindih sehingga susah terbaca dan terbaca tidak lengkap NO SOAL 19	Text soal tumpang tindih Diperbaiki sehingga terbaca dengan baik NO SOAL 19
	Option jawaban/pilihan jawaban a, b, c, d KOSONG NO SOAL 1, 2,	Option jawaban/pilihan jawaban a, b, c, d diperbaiki NO SOAL 1, 2,

	GAME		
1		GAME 1 Waktu pengerjaan sangat singkat  Tombol mengulang panah “back” & “next” Tombol next tidak aktif	Mohon dicermati kedalaman materi disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa SMP kelas VII  Tombol mengulang panah “back” saja tanpa “next”
2		GAME 1 Tidak ada tombol mengulang apabila jawaban salah	Mohon ditambahkan tombol mengulang “back” seperti pada GAME 1 
3		GAME 3 Game ke-1 tidak berjalan Tanpa tombol BACK & NEXT tidak ada	Mohon ditambahkan link agar game dapat dikerjakan ditambahkan tombol navigasi “back” & “next” 
4		GAME 3 Game ke-2 tidak berjalan Tanpa tombol BACK & NEXT tidak ada	Mohon ditambahkan link agar game dapat dikerjakan ditambahkan tombol navigasi “back” & “next” 
5		GAME 3 Game ke-5 tidak berjalan Tanpa tombol BACK	Mohon ditambahkan link dan tombol mengulang “back”
6		GAME 4 Tanpa tombol BACK apabila jawaban SALAH	Mohon ditambahkan link tombol navigasi “back” apabila jawaban SALAH (mengulang) & “next” untuk GAME selanjutnya 

7		GAME 5	Mohon ditambahkan link home UNTUK MEMPERMUDAH
		Tanpa tombol HOME	

B. Saran dan Kesimpulan

Masih banyak hal yang perlu diperbaiki baik dalam animasi, narasi maupun materi.

Perlu pencermatan lebih teliti untuk bisa dimanfaatkan dan diunggah sebagai media belajar on line

Kedalaman Materi agar melibatkan Guru Mata pelajaran yang berkompeten

Yogyakarta, April 2014

Pengkaji Media

Kusnardi, M.Pd.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Margiyati, S.Pd., M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

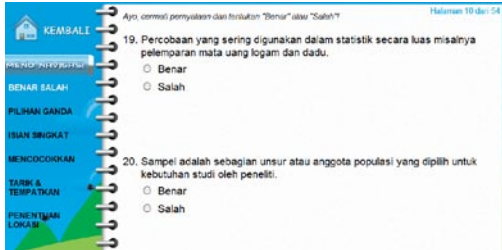
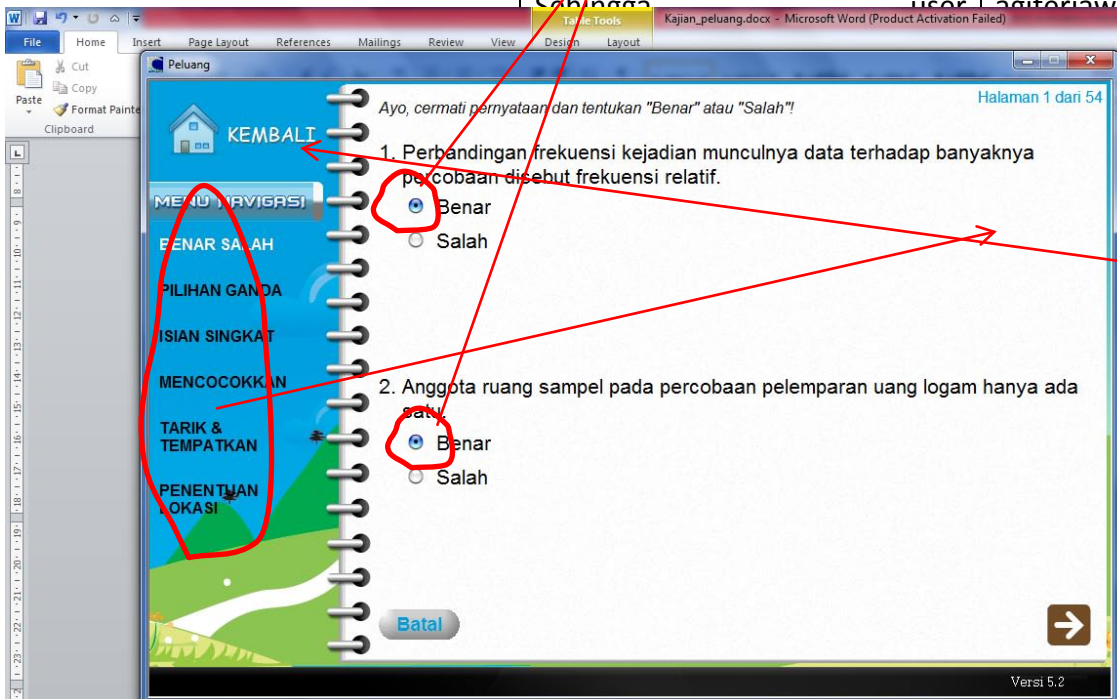
Judul Materi : Peluang
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : IX

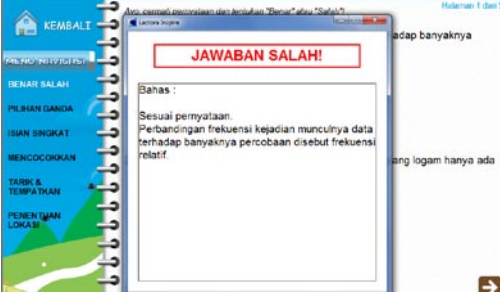
A. Form Pengkajian.

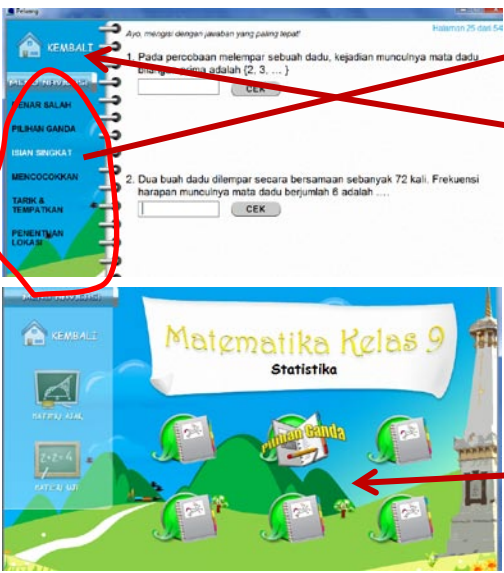

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di materi gambar, di gambar tidak bisa diklik sehingga menimbulkan anggapan siswa tidak bisa dibuka	Dalam kotak itu semua sebagai button yang bisa dibuka/aktif
2		Fungsi tidak terlalu penting karena sudah ada dari halaman depan	Bila setuju dihilangkan halaman akan menjadi luas, dan menu kompetensi dapat diselipkan pada halaman depan Mungkin cukup button kembali saja yang ada dalam tampilan ini.
3		Menu ini setelah dibuka dan mengeklik sub menu maka halaman materi yang aktif tertutup oleh halaman menu Halaman ini terlalu luas	Bagaimana jika di lain ini dibuat menyekrol ke atas ketika user mengeklik sub menu, sehingga tidak mengganggu halaman materi yang baru aktif User tidak perlu menutup atau menyembunyikannya yang sudah ada. Halaman dipersempit saja

4		Saat diklik muncul animasi seperti gambar di bawahnya audio animasinya kecil	Audio ditambah volumenya.
5		Dari tampilan gambar 1 ke gambar 2 audio melemah	Dari gambar 1 ke gambar 2 audio disamakan volumenya.

6		Gambarkurangjelas	Gambardadudiperjelas
7		Dalamtayanganinidiakhiridengan audio “menentukanruangsampelada 3 carayaitudenganmendaftar, dengantabeldandengan diagram pohon”	Perluditambahlagitekssesuai audio yang disuarakan. Ataudiberikalimat “bagaimanacaramenentukanruangsampel?”
8		Saatdadudilempardadumenghilang	Animasidadusetelahdilemparjangandilenyapkan, tetapada
9		Pada games 3, saat user sudahmengisi LKS danmuncultulisanbenarmaka button Lempar masihada	Button takperluhadirlagi
10		Tekslatihanbenarsalahpadahalaman 10 bilatombollanjutsebelahkanandi klikmakaakanlanjutkepilihananda, Halaman1-54, terlalubanyak Siswalangsungdapatmelihatpembahasan Tidakadatombollihatnilaisetelah mengerjakan soal	Tombollanjut di hilangkansajasehinggaberhentiuntukbenarsalah. Halamancukup 1-10 untuksoalbenarsalah. Mohonditambahtombolnihilaidandiberitambahan menu nilai agar siswadapatmelihatperolehannya. Siswadiberikesempatanmengulangsekaliagisetelah mengerjakan soal danmeli

			<p>hatnilai.</p> <p>Setelah user mengerjakan soal pada kesempatan ke-2 user dapat melihat pembahasan Tombol pembahasan sebagai kunci setelah siswa melihat nilai yang diperoleh</p>
<p>Halaman 10 dari 54</p> <p>Uji materi no 20</p> 	<p>Halaman ini adalah soal benar-salah no 19 dan 20, saat diklik lanjutannya maka yang keluar adalah soal no 1 pilihan ganda.</p> <p>Bila soal diklik back maka akan menjawab sebelumnya maka tidak hilang sehingga bila user akan mengerjakan lagi sudah terisi</p>	<p>Soal benar salah dan soal lain nyatidak usah disambung (tanda lanjut dihapus). Dan bila user sudah mengerjakan soal maka tidak dihilangkan (tidak membekas) sehingga bila user lain akan mengerjakan soal maka belum ada jawabannya.</p> <p>Demikian juga untuk soal berikutnya.</p> <p>Masing-masing bentuk soal dikirimkan dan ditambah dengan kolom nilai sehingga siswa akan puas saat mengerjakan soal bila mendapatkan nilai.</p>	
<p>Halaman 1 s/d 54</p> <p>Materi Uji</p> 	<p>Tanda okta tidak hilang ketika kita akan kembali lagi ke soal tersebut.</p>	<p>Bila sudah terjawab dan kita akan kembali ke soal sebelumnya nyatidak lagi terjawab namun akan masuk ke soal berikutnya.</p> <p>yang cukup yang</p>	

<div><div>Halaman soal benarsalah dan pilihan ganda</div><div></div></div>	<div>Setiap menjawab soal baik jawaban benar atau salah mendapatkan respon benar atau salah</div>
---	---

<div>Halaman Materi uji seluruhnya</div> <div></div>	<div>Tampil dalam, halaman ini setiap tampilan uji selanjutnya.</div>	<div>Bagaimana kalau dihilangkan saja.</div> <div>Hanya ada menu</div> <div></div> <div>saja yang ditampilkan .</div> <div>Sehingga nantinya cukup sekali pertemuhan paling depan ini</div>
---	---	--

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Materi perlu ditambah variasi misal nya percobaan sebuah mata uang logam dan sebuah dadu yang dilemparkan menghasilkan ruang sampel yang bervariasi.
2. Menu yang terletak dalam mata layar yang dapat disembunyikan untuk setiap halaman sebaiknya bila diklik menu tidak dibuat nyekrol sendiri sehingga user yang masih awam tidak kebingungan untuk menghilangkan atau menyembunyikannya .
3. Audio walaupun sumbernya berbeda beda namun kalau bis disamakan besar volumenya, sehingga rata.
4. Bila nilai tidak kandi akhir materi uji maka soal terlalu banyak sehingga membosankan user.
5. Untuk uji materi setiap tipe soal masing-masing berdiri sendiri, dan di akhir pengerjaan diberikan nilai .
6. Setiap soal untuk tipe isian singkat, mencocokkan, tarik dan tempat tidak perlu diberikan tanda CEK untuk melihat kunci jawaban, sehingga user merasa tertantang untuk mengerjakan. Namun di akhir dapat diberikan hasil penilaian dan pembahasannya.
7. Setiap tipe soal diberikan pembahasan setelah siswa mendapatkan penilaian agar user memperoleh informasi yang benar.
8. Setiap soal untuk benar salah dan pilih ganda pilih ganda tidak perlu ada respon jawaban benar atau salah dan pembahasan. Namun namun hal itu diberikan di akhir saja setelah siswa menjawab pertanyaan hingga selesai maka dapat diberikan nilai dan dilanjutkan pembahasan

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Margiyati, S.Pd.,M.Pd)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


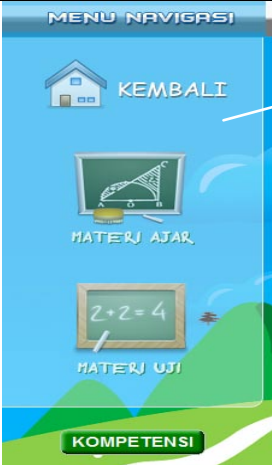

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id



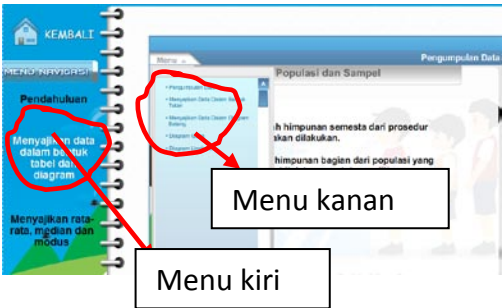
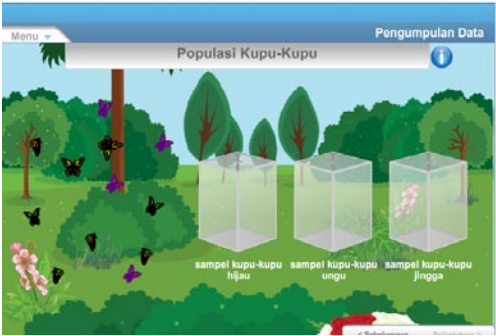
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

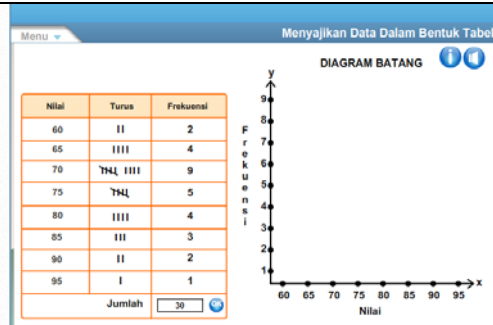
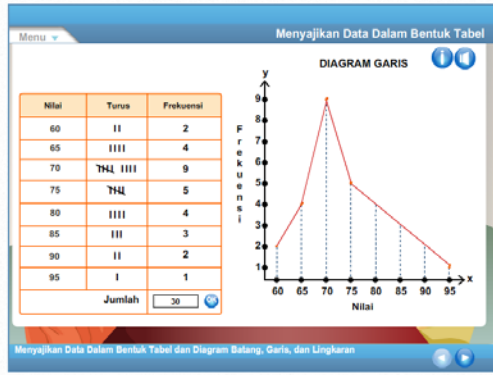
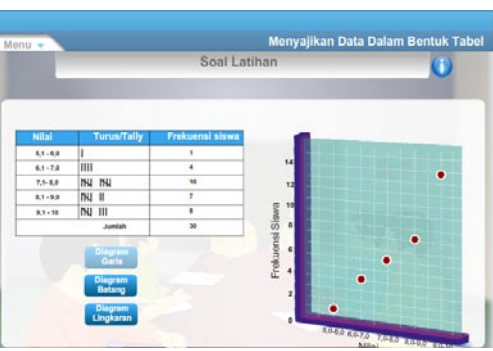
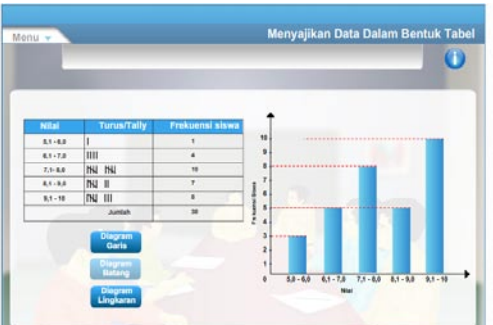
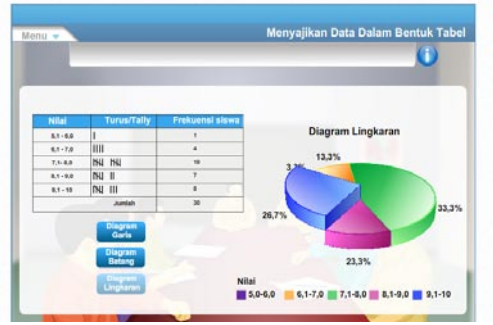
Nama Pengkaji : Margiyati,S.Pd.,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

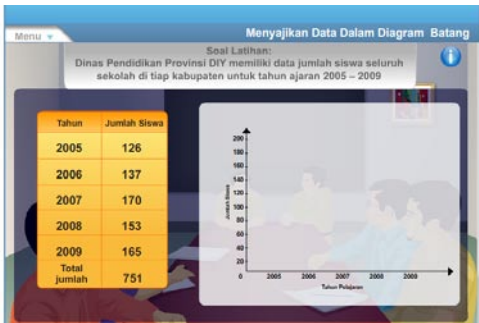
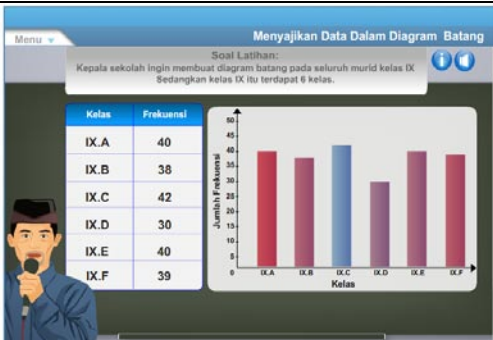

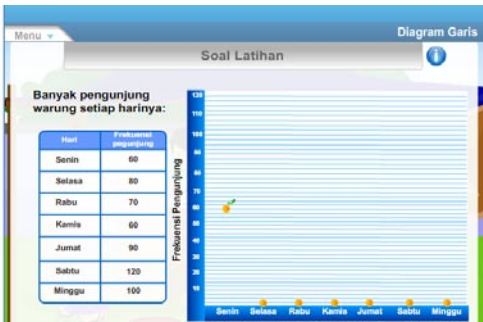
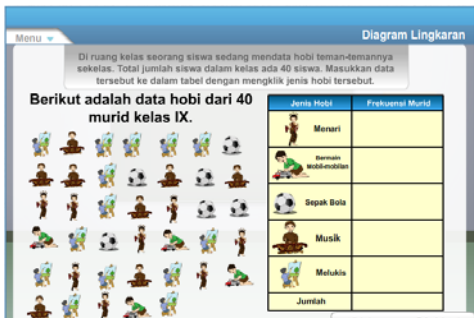
Judul Materi :Statistika
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang :SMP
Kelas : IX

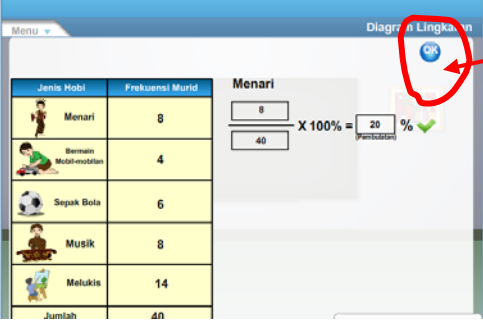

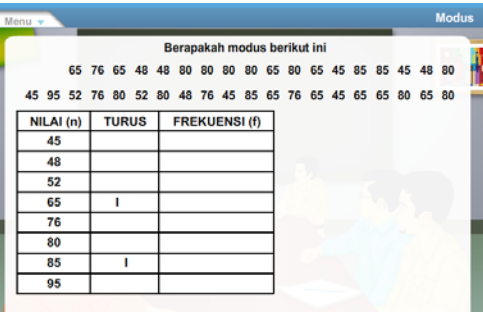
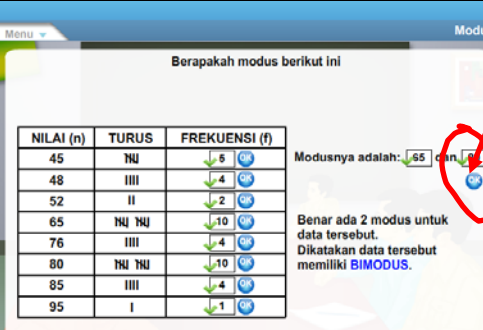

A. Form Pengkajian.





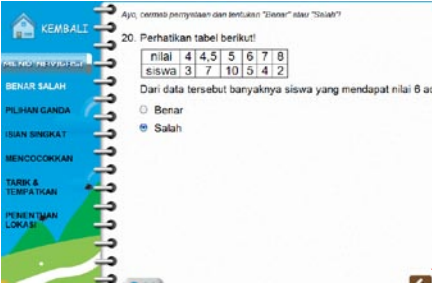
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di materi dan gambar, di gambar tidak bisa diklik sehingga menimbulkan anggapan siswa tidak bisa dibuka	Dalam kotak itu semua sebagai butten yang bisa dibuka/aktif
2		Fungsi tidak terlalu penting karena sudah ada dari halaman depan	Bila setuju dihilangkan halaman akan menjadi luas, dan menu kompetensi dapat diselipkan pada halaman depan Mungkin cukup botten kembali saja yang ada dalam tampilan ini.
3	Hal Pendahuluan 	Pendahuluan ini isinya gambar mati atau ga bergerak Isi materi pendahuluan tentang konsep statustuka	Diganti video tentang kegiatan karya ilmiah remaja, tentang penelitian dalam laboratorium, tentang apa saja yang berhubungan dengan data. Isi materi tentang manfaat tentang materi statistika dalam kehidupan nyata bukan hanya sekedar konsep-

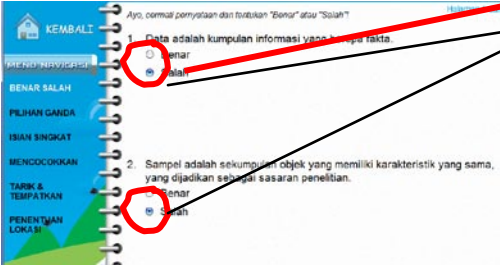


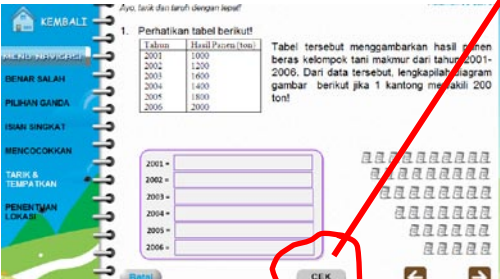
			<p>konsep.</p> <p>Untuk konsep ini masuk dalam materi awal</p>
4	<p>Hal 1</p> <p>Materi : pengumpulan data</p>  <p>Hal 2</p> 	<p>Saat slide halaman 1 dan slide halama 2 seperti pada gambar keluar tidak terdengar audionya</p>	<p>Audio dibunyikan dari hal 1 dan hal 2</p>
5	<p>Hal 2</p> <p>Materi : pengumpulan data</p> 	<p>Tulisan menu disebelah kiri tidak ada fungsnya.</p>	<p>Menu sebelah kiri ketika di klik muncul sub menu seperti menu bagian kanan.</p>
6	<p>Halaman 5</p> <p>Materi : pengumpulan data</p> 	<p>Pada halaman ini perintah tidak ditulis, sehingga user akan kebingunan disuruh kerja apa untuk tayangan itu.</p>	<p>Ditambah lagi tulisan perintah, misalnya kumpulkan warna kupu yang sejenis dengan cara drag gambar kupu ke dalam kotak.</p>

7		Saat tombol OK di klik, audio materi berikutnya terlalu cepat keluarnya (tidak ada jeda waktu)	Setelah klik OK diberi jeda waktu 2 detik untuk audio berikutnya.
8		Tidak ada kotak untuk melihat diagram lingkaran, namun kadang saat waktu yang lain ada kotak untuk diklik melihat diagram lingkaran	
9	<p>Halaman Latihan soal</p> 	Saat soal dikerjakan salah, system tidak merespon pekerjaan ini salah.	Bila user mengerjakan salah hendaknya ada komentar kalau pekerjaan salah, atau grafik yang dibuat user tidak terbentuk.
10	<p>Halaman Latihan soal</p> 	Saat soal dikerjakan salah, system tidak merespon pekerjaan ini salah.	Bila user mengerjakan salah hendaknya ada komentar kalau pekerjaan salah.
11		Pada tahap ini, user tidak mengetahui bagaimana proses pembuatan diagram lingkran karena Langsung ditunjukkan diagram lingkarannya	Hendaknya user membuat sendiri bagaimana menentukan sudut pusatnya dalam membuat diagram, sehingga ada prosesnya dan siswa memahami caranya membuat diagram lingkaran

12	<p>Halaman:</p> <p>Menyajikan data dalam diagram batang</p>  <p>Soal Latihan: Dinas Pendidikan Provinsi DIY memiliki data jumlah siswa seluruh sekolah di tiap kabupaten untuk tahun ajaran 2005 – 2009</p> <table><tr><th>Tahun</th><th>Jumlah Siswa</th></tr><tr><td>2005</td><td>126</td></tr><tr><td>2006</td><td>137</td></tr><tr><td>2007</td><td>170</td></tr><tr><td>2008</td><td>153</td></tr><tr><td>2009</td><td>165</td></tr><tr><td>Total jumlah</td><td>751</td></tr></table>	Tahun	Jumlah Siswa	2005	126	2006	137	2007	170	2008	153	2009	165	Total jumlah	751	Tidak ada audionya	Diberikan audio		
Tahun	Jumlah Siswa																		
2005	126																		
2006	137																		
2007	170																		
2008	153																		
2009	165																		
Total jumlah	751																		
13	 <p>Soal Latihan: Kepala sekolah ingin membuat diagram batang pada seluruh murid kelas IX. Sedangkan kelas IX itu terdapat 6 kelas.</p> <table><tr><th>Kelas</th><th>Frekuensi</th></tr><tr><td>IX.A</td><td>40</td></tr><tr><td>IX.B</td><td>38</td></tr><tr><td>IX.C</td><td>42</td></tr><tr><td>IX.D</td><td>30</td></tr><tr><td>IX.E</td><td>40</td></tr><tr><td>IX.F</td><td>39</td></tr></table>	Kelas	Frekuensi	IX.A	40	IX.B	38	IX.C	42	IX.D	30	IX.E	40	IX.F	39	Tidak ada audionya	Diberikan audio		
Kelas	Frekuensi																		
IX.A	40																		
IX.B	38																		
IX.C	42																		
IX.D	30																		
IX.E	40																		
IX.F	39																		
14	<p>Halaman soal</p>  <p>Lanjutan</p>  <p>Soal Latihan</p> <p>Banyak pengunjung warung setiap harinya:</p> <table><tr><th>Hari</th><th>Frekuensi pengunjung</th></tr><tr><td>Senin</td><td>60</td></tr><tr><td>Selasa</td><td>80</td></tr><tr><td>Rabu</td><td>70</td></tr><tr><td>Kamis</td><td>60</td></tr><tr><td>Jumat</td><td>90</td></tr><tr><td>Sabtu</td><td>120</td></tr><tr><td>Minggu</td><td>100</td></tr></table>	Hari	Frekuensi pengunjung	Senin	60	Selasa	80	Rabu	70	Kamis	60	Jumat	90	Sabtu	120	Minggu	100	Tidak ada audio	Diberikan audio
Hari	Frekuensi pengunjung																		
Senin	60																		
Selasa	80																		
Rabu	70																		
Kamis	60																		
Jumat	90																		
Sabtu	120																		
Minggu	100																		
15	<p>Hal</p> <p>Diagram batang</p>  <p>Diagram Lingkaran</p> <p>Di ruang kelas seorang siswa sedang mendata hobi teman-temannya sekelas. Total jumlah siswa dalam kelas ada 40 siswa. Masukkan data tersebut ke dalam tabel dengan mengklik jenis hobi tersebut.</p> <p>Berikut adalah data hobi dari 40 murid kelas IX.</p> <table><tr><th>Jenis Hobi</th><th>Frekuensi Murid</th></tr><tr><td>Menari</td><td></td></tr><tr><td>Bermain musik</td><td></td></tr><tr><td>Sepak Bola</td><td></td></tr><tr><td>Musik</td><td></td></tr><tr><td>Melukis</td><td></td></tr><tr><td>Jumlah</td><td></td></tr></table>	Jenis Hobi	Frekuensi Murid	Menari		Bermain musik		Sepak Bola		Musik		Melukis		Jumlah		Tidak ada audio	Diberikan audio		
Jenis Hobi	Frekuensi Murid																		
Menari																			
Bermain musik																			
Sepak Bola																			
Musik																			
Melukis																			
Jumlah																			


16		Tanda OK terlalu jauh	Didekatkan dengan jawaban
17	<p>Halaman Mencari modus</p> 	Audio berbunyi nilai A, nilai B.... padahal di halaman itu nilai Ana dan Nilai Benu.	Audio sesuaikan dengan teks.
18	<p>Halaman Modus</p> 	Tidak ada petunjuk bagaimana caranya mengoperasikan atau mengoprek sehingga user jelas dalam mengerjakan soal ini	Ditambah petunjuk yang jelas, sehingga user akan mengoperasikan dengan jelas.
19		Saat tanda OK di klik kemudian ada audio yang tiba-tiba berbunyi.	setelah klik OK diberikan jeda... baru ada audio.
20	<p>Halaman Median</p> 	Pada halaman ini materi masih kurang , belum ada penjelasan yang jelas berapa nilai median dari soal tersebut	Mohon dituntaskan materinya untuk mencari median.

21	<p>Halaman Jangkauan Data</p> 	<p>Terlalu banyak komentar, namun materi tidak di cetak</p>	<p>Ringkasan isi materi dari audio ini ditulissehingga tidak ada halaman kosong</p>
22	<p>Halaman Jangkauan data (Ukuran panjang bayi)</p> 	<p>Cuma data ukuran panjang bayi, Tidak ada penjelasan atau perintah apa-apa.</p>	<p>Diberikan langkah2 penjelasan, dan dibuatkan Lembar kerja siswa , sehingga user dapat mengisi dan mencari jawaban jangkauan data dari soal tersebut.</p>
23	<p>Halaman Game 1</p> 	<p>Kurang menantang soalnya</p>	<p>User disuruh menentukan besarnya sudut yang harus dibuat dahulu sehingga sesingga user paham membuat besar sudut pusatnya.</p>
24	<p>Halaman game 3</p> 	<p>Ketika motor datang dan diberi karcis maka angka data sebelah kiri muncul, ketika angka data sudah habis dimunculkan animasi motor trs berjalan.</p>	<p>Animasi motor dihentikan ketika angka2 data sudah habis dimunculkan.</p>
25	<p>Halaman 11 dari 57 (Benar salah)</p>  <div data-bbox="598 2170 1015 2290"><p>No soal terakhir , panah lanjut dihapus saja)</p></div>	<p>Halaman ini adalah soal benar-salah no 20, saat diklik lanjutannya maka yang keluar adalah soal no 1 pilihan ganda.</p> <p>Bila soal diklik back nya maka jawaban sebelumnya masih ada tidak hilang sehingga bila user lain akan mengerjakan lagi sudah terisi</p>	<p>Soal benar salah dan soal lainnya tidak usah disambung (tanda lanjut dihapus). Dan bila user sudah mengerjakan soal tanda noktah dihilangkan (tdk membekas) sehingga bila user lain akan mengerjakan soal maka belum ada jawabannya. Demikian juga untuk soal bentuk lainnya.</p> <p>Masing-masing bentuk soal disendirikan dan ditambah dengan kolom nilai sehingga siswa akan</p>

			puas saat mengerjakan soal bila mendapatkan nilai.
26	<p>Halaman Soal benar salah</p> 	<p>Tanda noktah tidak hilang ketika kita kembali lagi ke soal tersebut. Sehingga user lain akan mengetahui jawaban user sebelumnya.</p>	<p>Bila sudah terjawab dan kembali ke soal sbkmnya tidak lagi terjawab namun jawaban sebelumnya sudah masuk dalam data jawaban.</p>
27	<p>Halaman 1 s/d 11 dari 57</p> <p>Soal tipe benar salah</p> 	<p>Setiap menjawab soal baik jawaban benar atau salah mendapatkan respon benar atau salah</p>	<p>Sebaiknya tidak perlu respon. Namun diakhir nanti siswa mendapatkan nilai dan pembahasan. Sehingga user merasa puas. Bila ada respon sepertinya user merasa bermain-main klak klik saja.</p>
28	<p>Halaman 38 dari 57</p> <p>soal tarik&tempatkan</p> <p>Soal NO 1</p> 	<p>Saat gambar kantong di drug kemudian ditempatkan dalam kota yang sesuai gambar kantong kembali lagi ketempatnya walaupun jawaban sudah betul</p>	<p>Mohon dicek lagi sistemnya sehingga ketika gambar kantong dipasangkan dengan tepat hingga tidak kembali .</p>
29	<p>Halaman soal 38 dari 57</p> <p>(soal tarik dan tempatkan)</p> <p>No 1</p> 	<p>Tanda CEK tidak perlu dimunculkan untuk setiap soal sehingga user akan benar-benar berfikir untuk menjawab.</p> <p>Di akhir jawaban untuk soal tarik dan tempatkan ini tidak ada halaman mengecek nilai</p>	<p>Sebaiknya CEK dihilangkan kemudian ditambah halaman penilaian saja berapa nilai user setelah mengerjakan soal sampai selesai atau tidak selesai.</p>

30

Halaman Uji Materi

**KEMBALI**

Ayo, mengisi dengan jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan tabel berikut!

Nilai	Frekuensi
46	5
47	8
48	9
49	8
50	9
51	4
52	2

Mean d

2. Perhatikan tabel berikut!

Nilai	3	4	5	6	7
Frekuensi	3	6	13	22	2

Median dari data tersebut adalah

MENU NAVIGASI

BENAR SALAH

PILIHAN GANDA


ISIAN SINGKAT


MENCOCOKKAN


TARIK & TEMPATKAN

PENENTUAN LOKASI

Halaman Uji materi depan

**KEMBALI**


**STATISTIKA**

**MATEMATIKA**

Matematika Kelas 9

Statistika

Pilihan Ganda



Tampilan dalam, halaman ini setiap tampilan uji selalu ada.

Bagaimana kalau dihilangkan saja.

Hanya ada menu

saja yang ditampilkan .
Sehingga nantinya cukup seperti halaman paling depan ini

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Untuk uji materi setiap tipe soal masing-masing berdiri sendiri, dan diakhir pengerjaan diberikan nilai .
2. Setiap soal untuk tipe isian singkat, mencocokkan, tarik dan tempatkan tidak perlu diberikan tanda CEK untuk melihat kunci jawaban, sehingga user merasa tertantang untuk mengerjakan. Namun diakhir dapat diberikan hasil penilaian dan pembahasannya.
3. Setiap tipe soal diberikan pembahasan setelah siswa mendapatkan penilaian agar user memperoleh informasi yang benar.
4. Setiap soal untuk benar salah dan pilihan ganda pilihan ganda tidak perlu ada respon jawaban benar atau salah dan pembahasan. Namun namun hal itu diberikan diakhir saja setelah siswa menjawab pertanyaan hingga selesai kmdn mendapatkan nilai dan dilanjutkan pembahasan.

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Margiyati, S.Pd.,M.Pd)





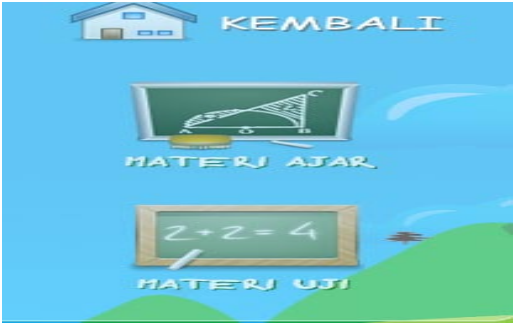
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



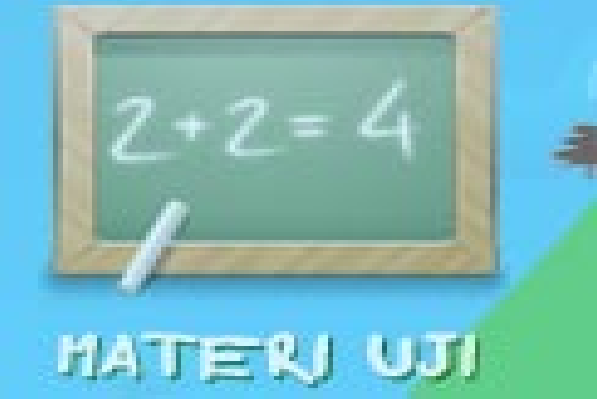


Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

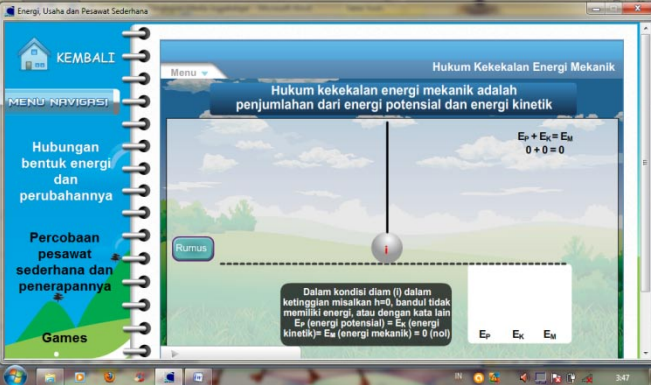
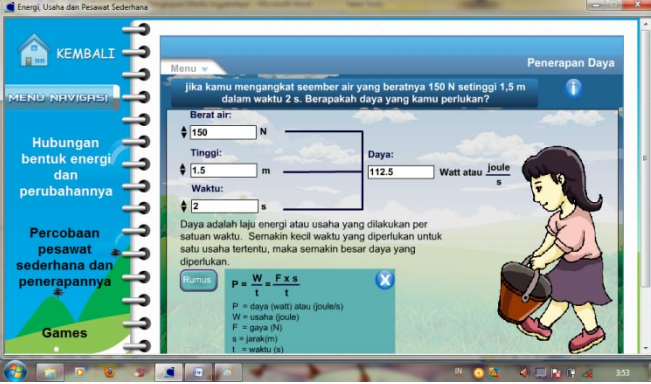


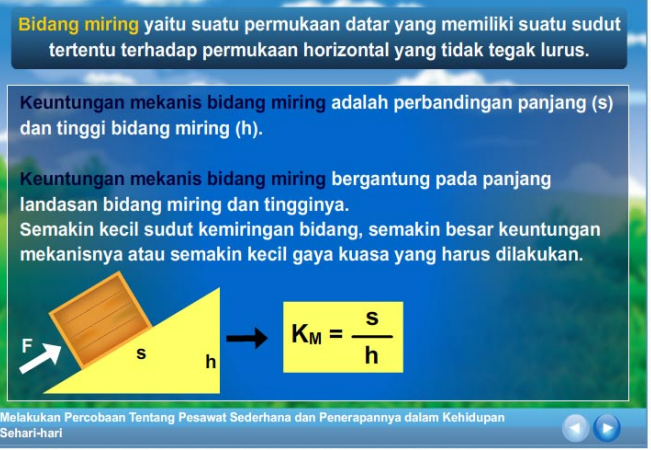
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


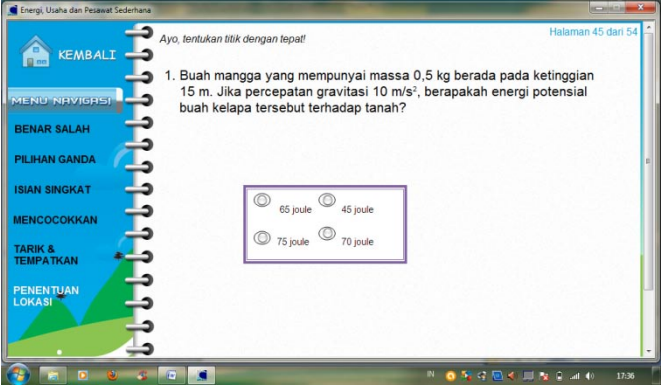
Nama Pengkaji :MARLUPI,S.Pd.
Sekolah / Instansi : SMP N 2 Piyungan.
Judul Materi : ENERGI, USAHA DAN PESAWAT
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Gambar dan animasi depan kurang menarik	Diberi animasi dan gambar yang lebih sesuai dengan judul materi, karena judulnya energi, usaha dan pesawat sederhana
2.		Gambar tidak pas	Materi ajarnya energi, usaha dan pesawat sederhana, akan lebih pas jika gambar awalnya yang terkait, misal gambar anak bersepeda
3.		Ketidaksesuai antara materi ajar yang akan dipelajari dengan simbol	Materi energi, usaha, pesawat, pada ikon bisa diganti rumus $W ; F \times s$, atau $E : \frac{1}{2} mv^2$ bukan rumus matematika

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Sub topik kurang	Sub topik ditambah usaha, jadi keseluruhan ada 4 : Ene n rgi, usaha, pesawat sederhana
5.		Ikon setengah lingkaran dan segitiga	Diganti rumus energi, usaha atau gambar tuas (salah satu pesawat sederhana
6.		Ikon materi uji mestinya tidak soal matematika	Ikon soal bisa diganti soal IPA (menyewaikan)
7.		Tidak perlu tulisan, untuk penjelasan materi	Gambar dan audio sudah menjelaskan, mungkin kalau untuk kurikulum 2013 tidak perlu pengulangan dengan tulisan, anak biar berargumen dengan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar
8.		Tombol kompetensi paling ujung bawah	Agar bisa berlaku terus, kompetensi tidak perlu dimunculkan tidak apa-apa

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Gambar dan penjelasan rumus kurang	Bisa diganti dengan gambar ayunan atau gambar pot yang jtu dari ketinggian tertentu untuk memperlihatkan hukum kekekalan energi
10.		Contoh soal atau penerapan rumus	Contoh soal keragaman soal tidak hanya pada F,s atau t tapi bisa P atau W, sehingga penerapan bisa diperluas
11.		Definisi gerobak dorong	Audio dan tulisan salah satu saja seperti
12.		Pilihan warna antara layar dengan tema kurang pas	Background biru , sebaiknya tema bisa memakai warna lain sehingga lebih menarik
13.		Pilihan warna layar dan tema	Piihan warna dibuat kontras saja, biru dengan biru kurang menarik, kombinasi kuning sudah bagus, tapi birunya terlalu banyak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		Pilihan warna	Layar kapak bisa diganti warna kuning, demikian juga pada judul agar lebih terang karena langitnya sudah biru
15.		Pilihan warna dan bentuk kurang menarik	Pilihan bisa dibuat dalam bentuk dan warna yang lebih menarik

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebagian besar sudah bagus dan menarik untuk anak-anak smp, semoga bermanfaat.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 30 April 2014
Pengkaji Media

(Marlupi)





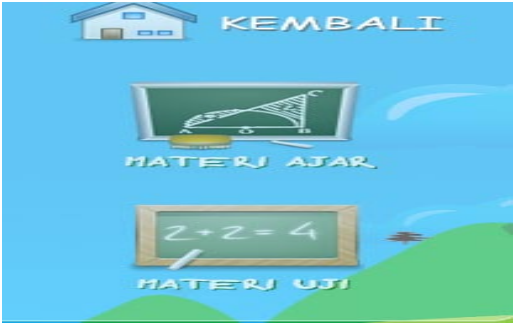
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



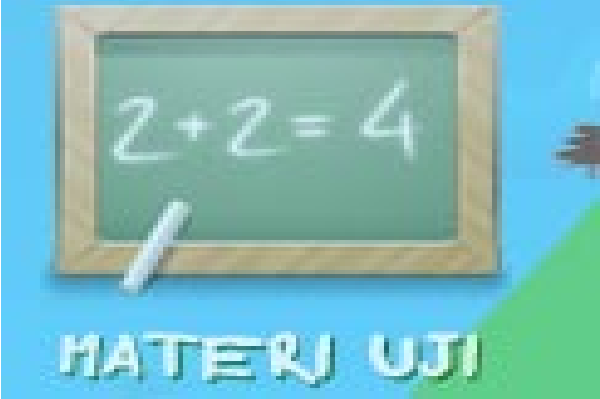


Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

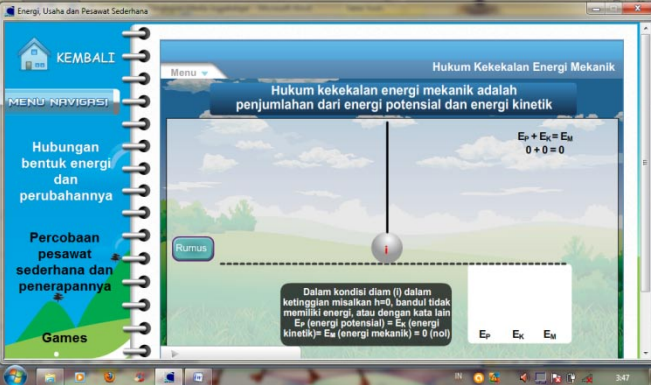
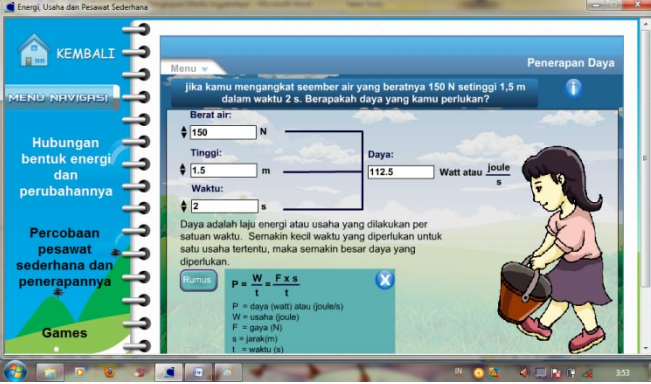


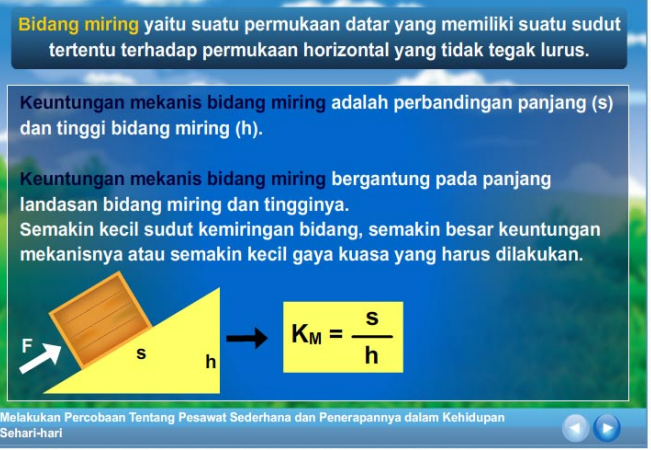
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


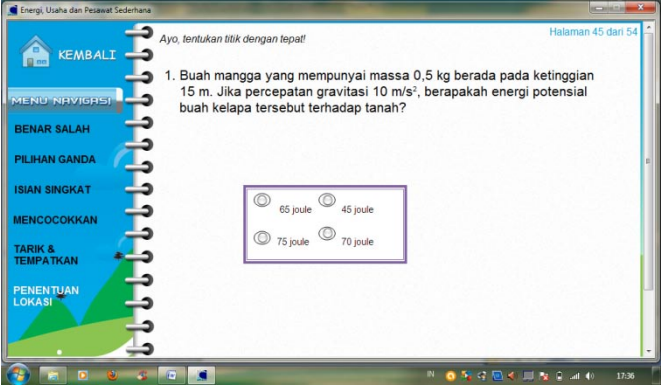
Nama Pengkaji :MARLUPI,S.Pd.
Sekolah / Instansi : SMP N 2 Piyungan.
Judul Materi : ENERGI, USAHA DAN PESAWAT
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Gambar dan animasi depan kurang menarik	Diberi animasi dan gambar yang lebih sesuai dengan judul materi, karena judulnya energi, usaha dan pesawat sederhana
2.		Gambar tidak pas	Materi ajarnya energi, usaha dan pesawat sederhana, akan lebih pas jika gambar awalnya yang terkait, misal gambar anak bersepeda
3.		Ketidaksesuai antara materi ajar yang akan dipelajari dengan simbol	Materi energi, usaha, pesawat, pada ikon bisa diganti rumus $W ; F \times s$, atau $E : \frac{1}{2} mv^2$ bukan rumus matematika

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Sub topik kurang	Sub topik ditambah usaha, jadi keseluruhan ada 4 : Ene n rgi, usaha, pesawat sederhana
5.		Ikon setengah lingkaran dan segitiga	Diganti rumus energi, usaha atau gambar tuas (salah satu pesawat sederhana
6.		Ikon materi uji mestinya tidak soal matematika	Ikon soal bisa diganti soal IPA (menyewaikan)
7.		Tidak perlu tulisan, untuk penjelasan materi	Gambar dan audio sudah menjelaskan, mungkin kalau untuk kurikulum 2013 tidak perlu pengulangan dengan tulisan, anak biar berargumen dengan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar
8.		Tombol kompetensi paling ujung bawah	Agar bisa berlaku terus, kompetensi tidak perlu dimunculkan tidak apa-apa

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Gambar dan penjelasan rumus kurang	Bisa diganti dengan gambar ayunan atau gambar pot yang jtu dari ketinggian tertentu untuk memperlihatkan hukum kekekalan energi
10.		Contoh soal atau penerapan rumus	Contoh soal keragaman soal tidak hanya pada F,s atau t tapi bisa P atau W, sehingga penerapan bisa diperluas
11.		Definisi gerobak dorong	Audio dan tulisan salah satu saja seperti
12.		Pilihan warna antara layar dengan tema kurang pas	Background biru , sebaiknya tema bisa memakai warna lain sehingga lebih menarik
13.		Pilihan warna layar dan tema	Piihan warna dibuat kontras saja, biru dengan biru kurang menarik, kombinasi kuning sudah bagus, tapi birunya terlalu banyak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		Pilihan warna	Layar kapak bisa diganti warna kuning, demikian juga pada judul agar lebih terang karena langitnya sudah biru
15.		Pilihan warna dan bentuk kurang menarik	Pilihan bisa dibuat dalam bentuk dan warna yang lebih menarik

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebagian besar sudah bagus dan menarik untuk anak-anak smp, semoga bermanfaat.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 30 April 2014
Pengkaji Media

(Marlupi)




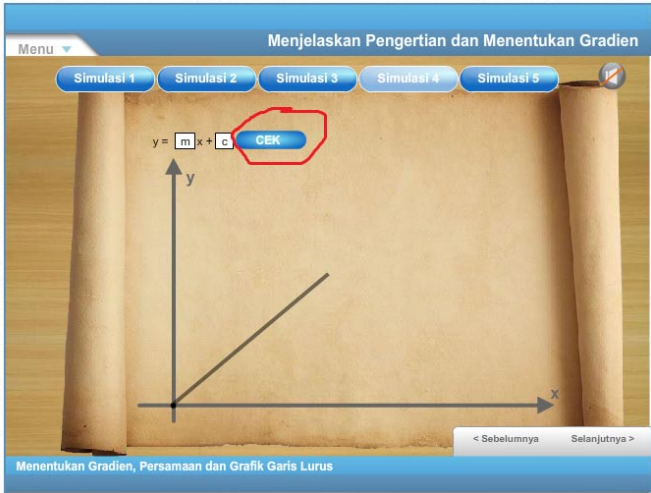

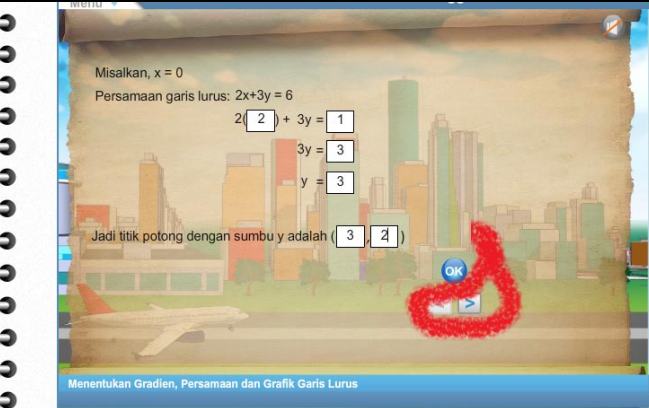
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

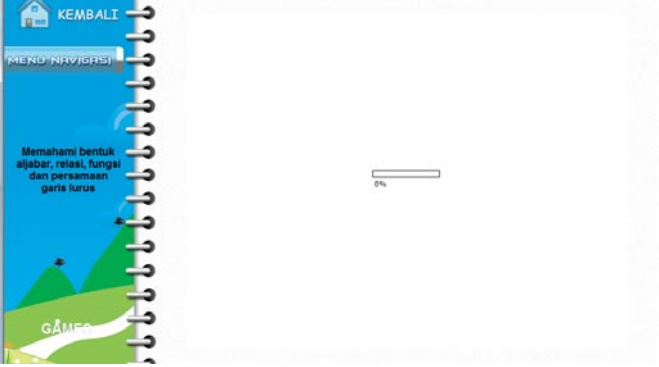
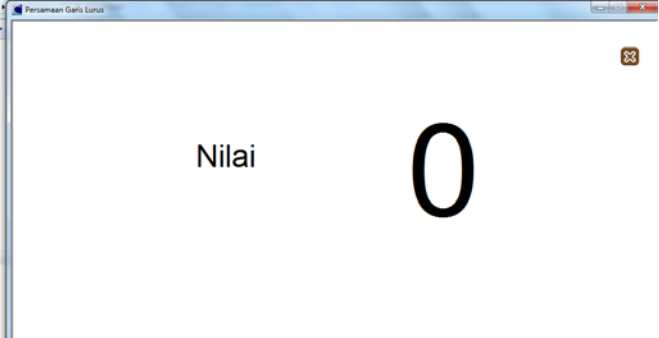
Nama Pengkaji : Munsoji, S.Ag, M.Pd.
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Patuk Gunungkidul

Judul Materi : Persamaan Garis Lurus
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 8 (delapan)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		-Materi Ajar dan materi uji dijadikan satu -Mencantumkan kompetensi sebagaimana KTSP	-Dipisahkan menjadi dua bagian yang saling terkait -Tidak perlu mencantumkan kompetensi
2		Suara narator tidak jelas	Suara diperjelas agar bisa dinikmati user
		Tampilan menu dalam kolom merah menutup tampilan layar utama materi	Menu ditaruh sebelah atas

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Suara narator yang laki tidak jelas	Dialog suara laki dibuat yang jelas
	<p>Ibu membeli minyak goreng sebanyak 1 liter, untuk kebutuhan sehari-hari di rumah. 1 liter minyak goreng harganya adalah Rp10.000. Setiap kali berbelanja ke toko menggunakan motor, ibu harus membayar uang parkir sebesar Rp1.000.</p>	Tidak disuarakan oleh narator, padahal didalamnya terdapat animasi 2 orang	Disuarakan oleh narator
		Ketika tombol cek telah di klik, maka tombol cek masih aktif	Ketika sudah diklik maka tombol cek seharusnya sudah tidak aktif kali aktif
		Suara motor yang sedang berjalan tidka ada suaranya	Disertakan suara sepeda motornya
		Tombol next tidak ada fungsinya	Tombol beck dan nekt dihilangkan karena tidak berfungsi.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Games tidak ada isinya/ tidak bisa dibuka	Games sekalian ditiadakan saja. kalau mau dikasih games, yang ringan saja
		Setelah muncul nilai tes langsung menutup lectora	Setelah muncul nilai , kembali ke menu utama.

B. Saran Dan Kesimpulan

Jumlah soal test dibulatkan menjadi 50 butir soal. Bukan 53.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(Munsoji, M.Pd.)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


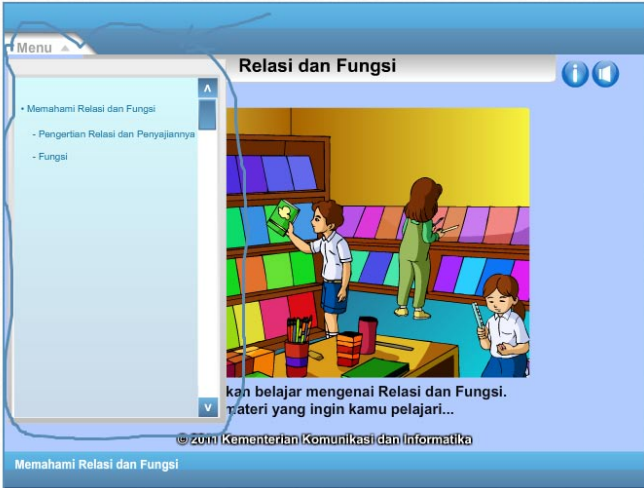

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


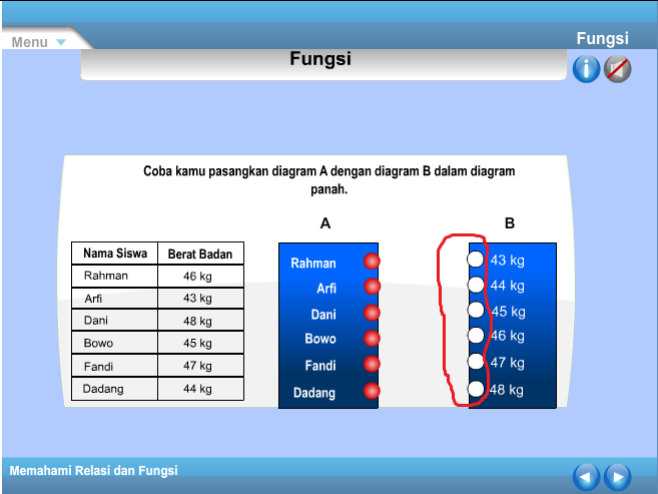

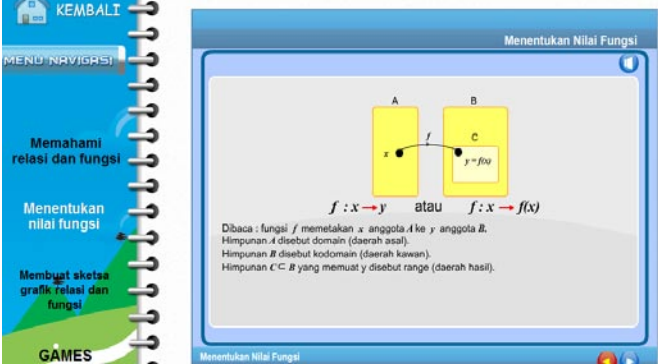

Nama Pengkaji : Munsoji, SAg. M.Pd.
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Patuk Gunungkidul

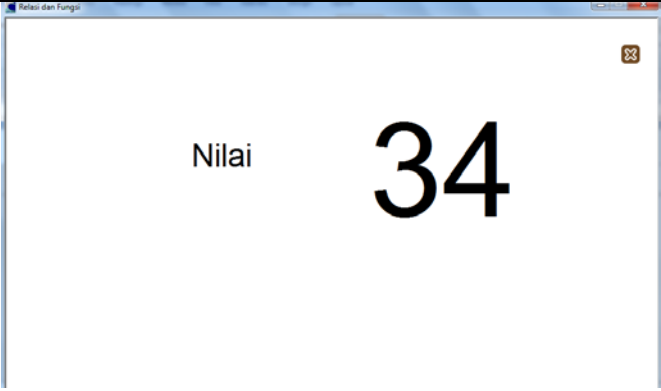
Judul Materi : Relasi dan Fungsi
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 8 (Delapan)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">-Materi Ajar dan materi uji dijadikan satu-Mencantumkan kompetensi sebagaimana KTSP	<ul style="list-style-type: none">-Dipisahkan menjadi dua bagian yang saling terkait-Tidak perlu mencantumkan kompetensi
2		Tampilan menu materi relasi dan fungsi menutup layar karena ditampilkan dalam bentuk scroll	Langsung tampil pada screen pada bagian atas menu, sehingga tidak perlu memilih lagi.
3		Suara narator pada saat membacakan pengertian relasi dan fungsi kurang jelas (kabur)	Suara narator diperjelas dengan mengganti narator yang lain.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Panah</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div>Memakai</div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Shandy</div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div>	Ada perintah menghubungkan relasi antara nama siswa dengan jenis barang disebal kananya, akan tetapi ketika di klik animasi tanda panah tidak ada yang aktif	Dibuatkan tombol animasi yang sesuai dengan perintah pada naratornya.
5	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Panah</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Shandy</div></div><div><div><div>Celana panjang</div><div>Celana pendek</div><div>Jaket</div><div>Kaos</div><div>Tas punggung</div><div>Topi</div></div></div></div></div>	<div>1. Ada perintah menghubungkan relasi antara nama siswa dengan jenis barang disebal kananya, akan tetapi ketika di klik animasi tanda panah tidak ada yang aktif</div> <div>2. Audio narator tidak jelas</div>	<div>1.Dibuatkan tombol animasi yang sesuai dengan perintah pada naratornya.</div> <div>2. narator dibuatkan lagi dengan suara yang lebih jelas mantab</div>
	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Cartesius</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div>Topi</div><div>Kaos</div><div>Jaket</div><div>Tas punggung</div><div>Celana pendek</div><div>Celana panjang</div></div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Sandy</div></div></div></div>	<div>1.Audio narator (coba buatlah diagram kartesiusnya) tidak jelas</div> <div>2. tidak disediakan animasi yang akan dipergunakan user untuk berlatih membuat diagram cartesius sebagaimana perintah narator.</div>	<div>1.Diganti dengan suara yang mantab dan jelas</div> <div>2. dilengkapi dengan animasi ketika anak berlatih membuat diagram cartesius pada layar yang tersedia.jangan dibiarkan mencoba membuat dengan kertas tersendiri.</div>
	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Himpunan Pasangan Berurutan</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div>cek</div></div></div></div>	<div>1.Audio narator tidak jelas</div> <div>2.Ketika sudah dicoba membuat pasangan berurutan kemudian dicek tidak muncul feedback, sehingga user tidak mengerti apakah yang dilakukan sudah benar atau belum</div>	<div>1. audia diperjelas</div> <div>2. ketika di klik cek maka diberi feedback benar atau salahnya</div>

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Tidak diberi suara apapun	Untuk menambah semangat diperlukan penambahan suara, ketika satu persatu siswa menimbang.
		Animasi Didagram B tidak aktif, sehingga tidak bisa dihubungkan dengan diagram A. panah tidak muncul	Diagram B diaktifkan sehingga dapat dihubungkan antara diagram A dengan B menggunakan panah.
		Audio narator tidak jelas	Diganti dengan suara narator yang jelas
		Audio narator tidak jelas	Diganti dengan suara narator yang jelas
		Tidak ada audio yang menyertai suara micser yang sedang dibunyikan oleh ibu sebagaimana dalam gambar	Ditambahkan suara micser yang sedang hidup

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Setelah muncul nilai tes langsung menutup lectora	Setelah muncul nilai , kembali ke menu utama.

B. Saran Dan Kesimpulan

Jumlah soal test dibulatkan menjadi 50 butir soal. Bukan 53.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(Munsoji, M.Pd.)



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN




Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id




LAPORAN PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

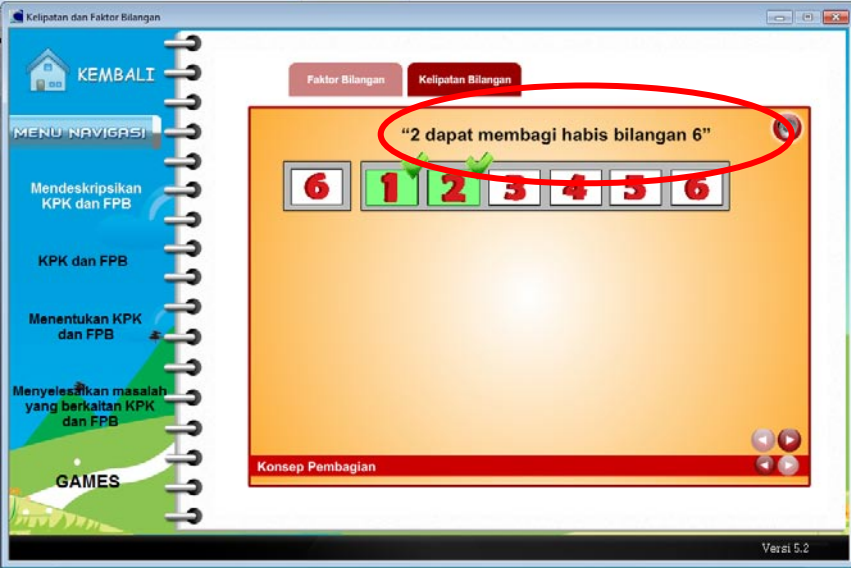
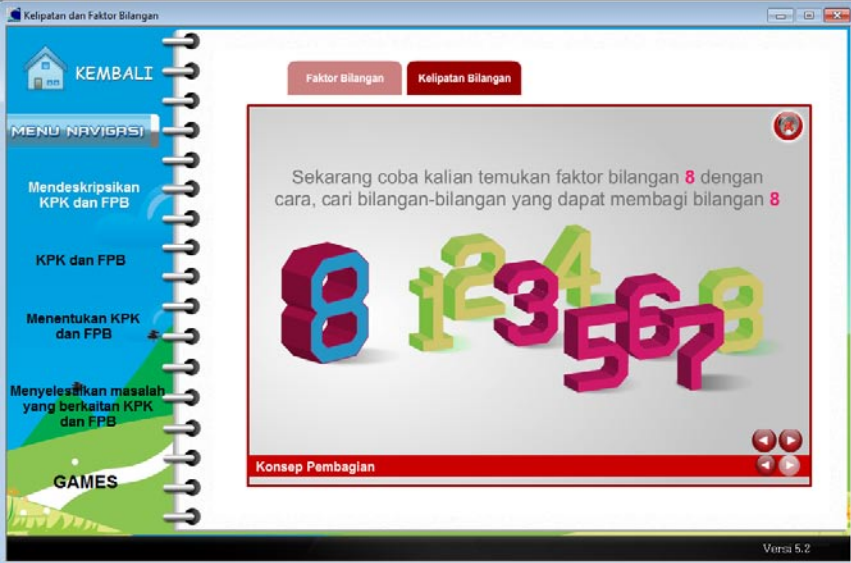
Nama Pengkaji : Noviarda Yastika
Sekolah/Instansi : SD 1 Bantul
Judul Materi : Kelipatan dan Faktor Bilangan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 4

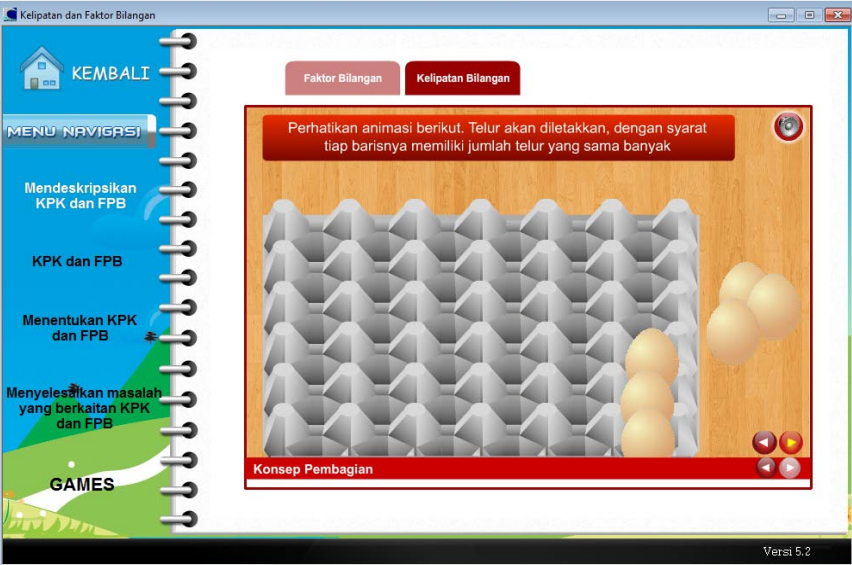
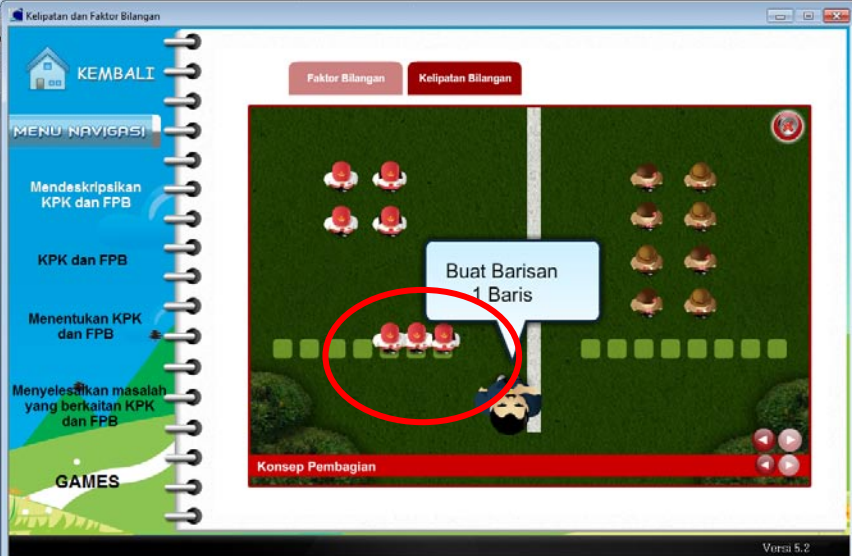
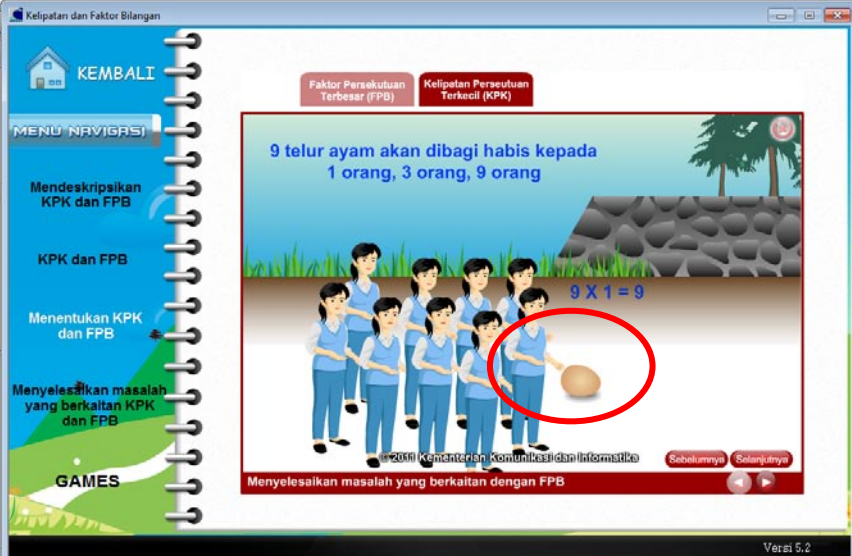
A. Form Pengkajian

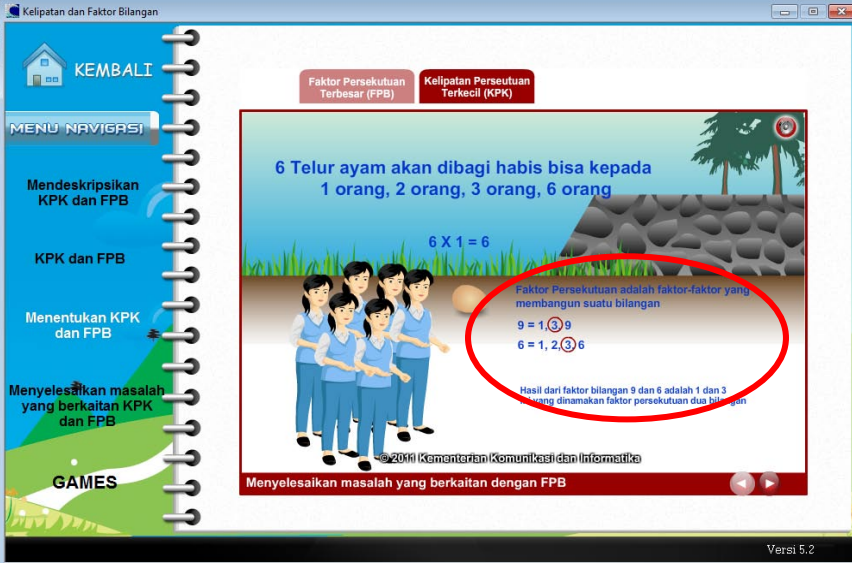
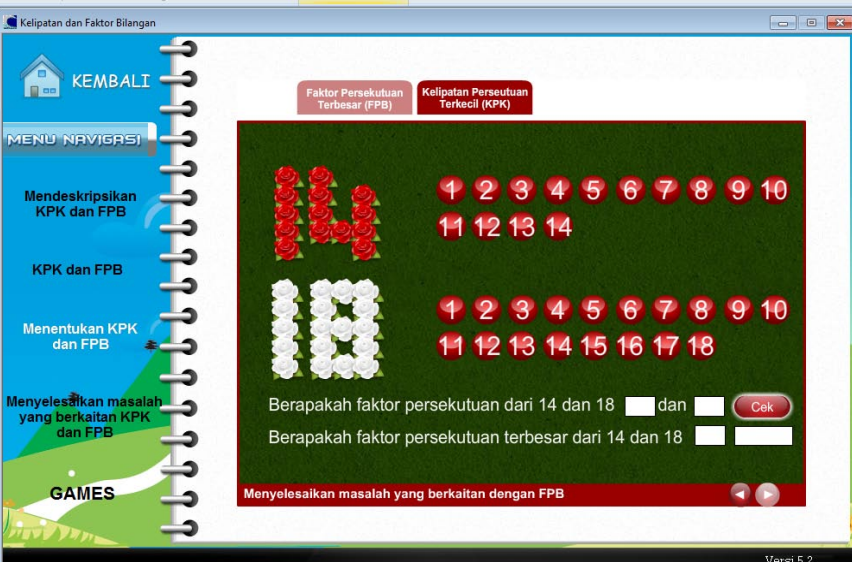

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Link pada animasi di papan tulis tidak berfungsi	Hubungkan dengan tautan / halaman yang sesuai.

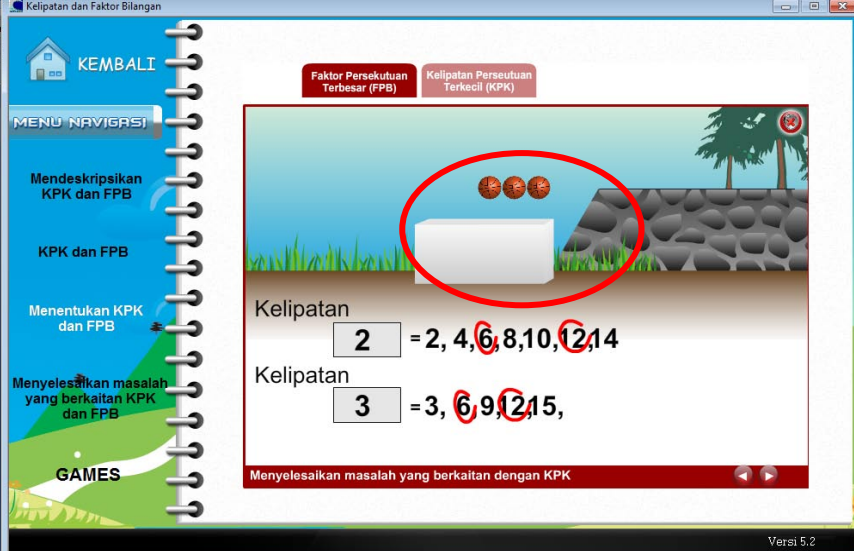
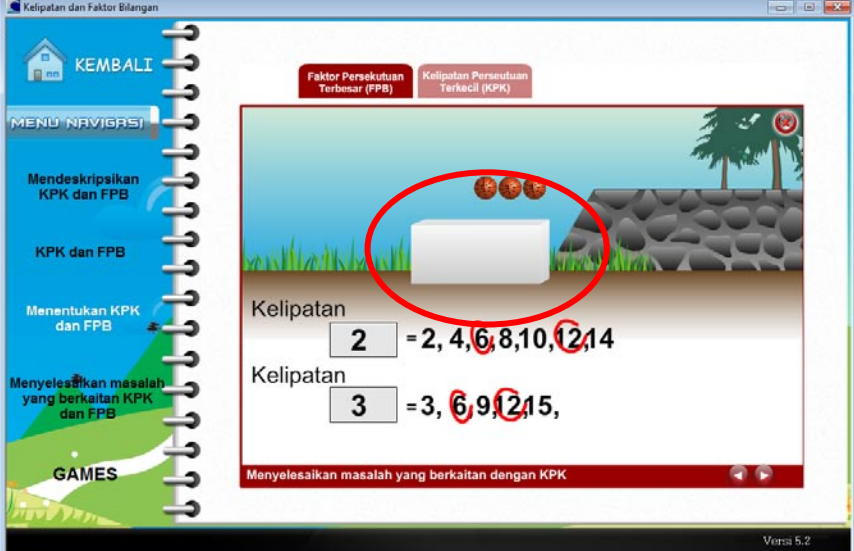
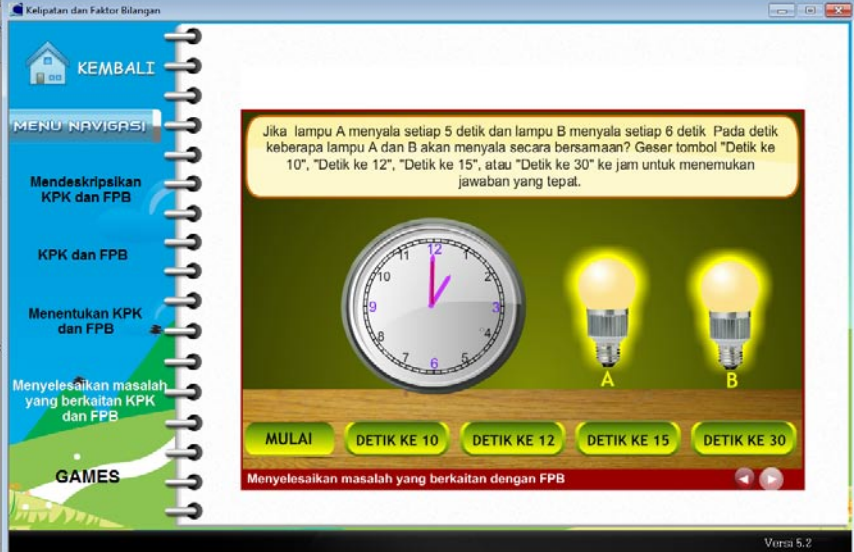
No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
2.		Dua pasang tombol navigasi dengan bentuk dan ukuran yang nyaris sama. Membuat bingung.	Cukup satu pasang tombol saja. Atau jika mempunyai fungsi yang masing-masing berbeda, dibuat berbeda bentuk dan posisi yang agak jauh.
3.		Pada Bagian ini bunyi animasi pembagian kue hilang.	Bunyi animasi diberikan seperti peragaan yang lain.
4.		Tidak jelas maksud dari halaman ini. Semua hanya diam, tidak ada suara dan tulisan petunjuk.	Berikan penjelasan maksud dari gambar. Misalnya diberi tulisan bahwa enam kue tidak dapat dibagi kepada empat orang anak.

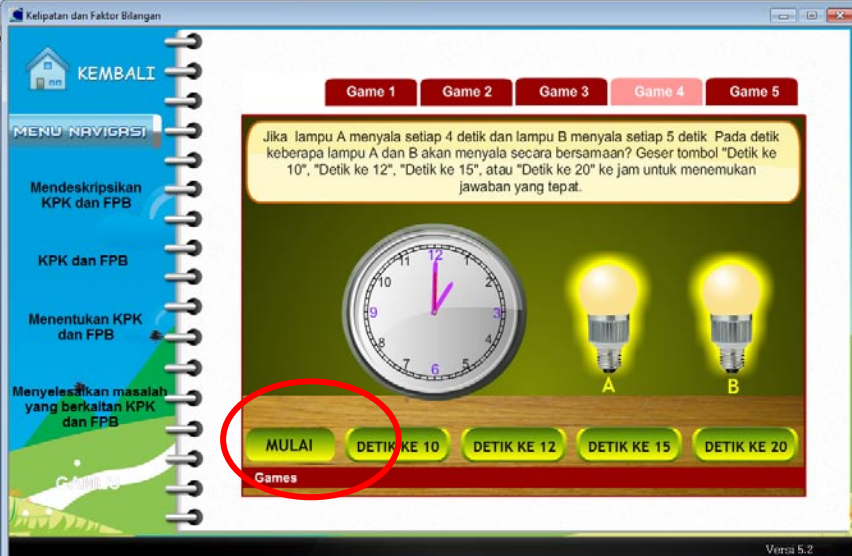
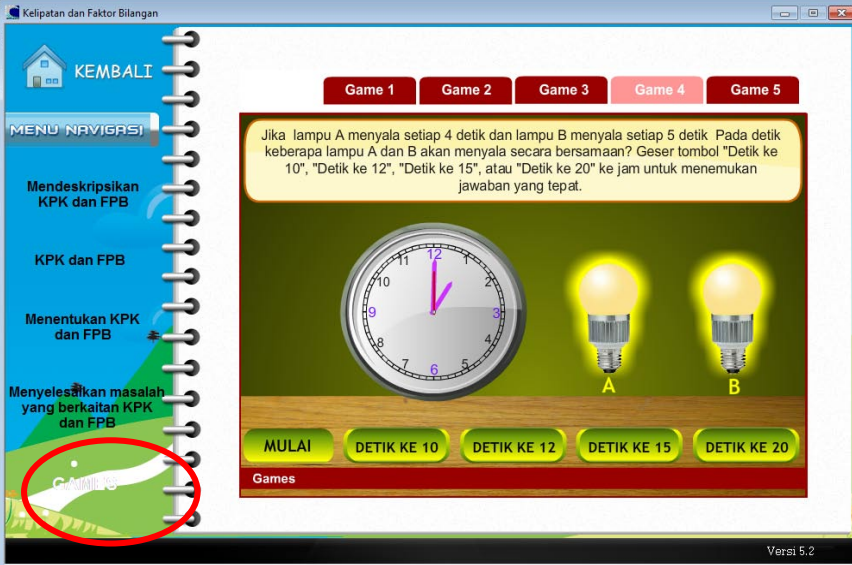

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5.		Narasi penjelasan pengertian faktor bilangan datang terlalu cepat.	Sebaiknya diperdengarkan ketika peragaan selesai bersamaan dengan munculnya kesimpulan.
6.		Pada soal latihan ini suara animasi menghilang, padahal pada bagian sebelumnya terdapat suara animasi.	Agar selaras dengan halaman sebelumnya berikan suara animasi.
7.		Ada dua petunjuk yang berarti ke halaman selanjutnya. Hal ini membuat bingung, dan tidak jelas tombol mana yang harus dipilih jika ingin melanjutkan ke halaman	Tombol diperjelas fungsinya apakah untuk ke latihan atau materi.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		latihan atau materi.	
8.		Suara narasi dengan tulisan yang ditampilkan berbeda.	Suara narasi sebaiknya sesuai atau sama dengan tulisan yang ditampilkan.
9.		Feedback setelah menjawab benar tidak muncul. Feedback muncul setelah semua angka dipilih (diklik).	Feedback untuk jawaban benar muncul setelah angka yang merupakan jawaban benar dipilih, jangan menunggu semua diklik karena justru itu bukan cara menjawab yang benar.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
10.		Narasi yang diperdengarkan memerintah pengguna untuk meletakkan telur. Tetapi ternyata animasi berjalan sendiri sebagai peragaan.	Suara narasi diubah.
11.		Pada saat memindahkan gambar siswa sesuai dengan petunjuk, gambar siswa loncat pada tempat yang sebenarnya tidak dikehendaki oleh pengguna.	Gambar siswa pindah ke tempat yang sesuai dengan di mana pengguna meletakkannya.
12		Pada peragaan ini gambar telur hanya ada 1 padahal peragaan sebelumnya ada 9.	Jumlah gambar telur konsisten dengan peragaan sebelumnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13		Ukuran font terlalu kecil sehingga sulit dibaca.	Gunakan ukuran font yang lebih besar.
14		Ketika menjawab benar, tidak ada tampilan umpan balik.	Berikan umpan balik/feedback ketika menjawab benar, misal dengan tulisan “Bagus”.
15		Soal tidak ditulis, hanya dibacakan lewat narasi. Sedangkan narasi dibacakan cukup cepat.	Sebaiknya soal juga ditulis, sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan latihan ini.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
16		Terdapat dua peragaan bola dimasukkan ke kotak. Dua peragaan hanya dilakukan pada kotak yang sama.	Peragaan terpisah pada masing-masing kotak/box. Jangan dicampur.
17		Gambar bola yang dimasukkan ke dalam kotak menghilang /tidak terlihat.	Sebaiknya bola tetap terlihat walaupun sudah dimasukkan ke dalam kotak. Sehingga pengguna dapat menghitung nya.
18		Tidak ada narasi, padahal soal sebelumnya ada suara narasi.	Berikan suara narasi agar selaras dengan halaman lainnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19	 <p>The screenshot shows the 'Game 1' interface. The 'MULAI' button is circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central text box with a problem statement, a clock, and two light bulbs labeled A and B. The bottom of the interface has buttons for 'MULAI', 'DETIK KE 10', 'DETIK KE 12', 'DETIK KE 15', and 'DETIK KE 20'.</p>	<p>Petunjuk penggunaan tombol mulai tidak jelas.</p>	<p>Berikan petunjuk yang jelas.</p>
20	 <p>The screenshot shows the 'Game 1' interface. The 'GAMES' button in the navigation menu is circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central text box with a problem statement, a clock, and two light bulbs labeled A and B. The bottom of the interface has buttons for 'MULAI', 'DETIK KE 10', 'DETIK KE 12', 'DETIK KE 15', and 'DETIK KE 20'.</p>	<p>Tulisan "GAMES" tidak terlihat.</p>	<p>Beri warna yang berbeda atau kontras dengan latar belakangnya.</p>
21	 <p>The screenshot shows the 'Konsep Pembagian' interface. The 'Faktor Bilangan' and 'Kelipatan Bilangan' buttons are circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central illustration of a woman and children, and a bottom bar with navigation buttons.</p>	<p>Tampilan warna tombol menu aktif berwarna buram/kabur (pada setiap chapter juga terjadi hal sama).</p>	<p>Pada umumnya bagian yang aktif ditandai dengan tombol yang berwarna lebih cerah.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Desain yang ada monoton, maksudnya adalah desain dengan media yang lain sama dilihat dari background dan layout. Ada baiknya dibuat berbeda agar pengguna tidak merasa jenuh. Keselarasan dalam setiap halaman atau chapter sebaiknya diperhatikan, misalkan penggunaan ilustrasi dari awal sampai akhir. Di halaman-halaman awal ilustrasi sangat lengkap (animasi, efek suara, tulisan, narasi), menuju akhir ilustrasi semakin berkurang (animasi saja, efek saja, atau tulisan saja).




**PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN**


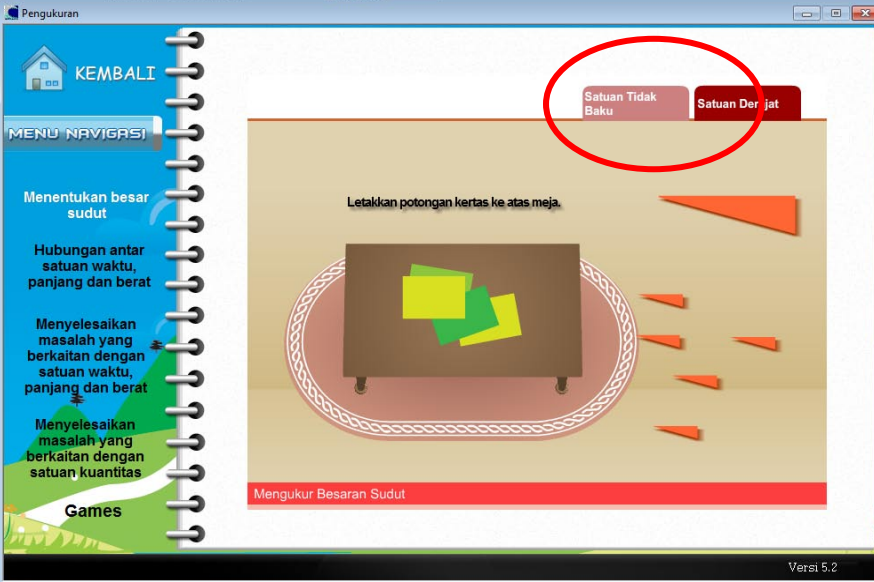
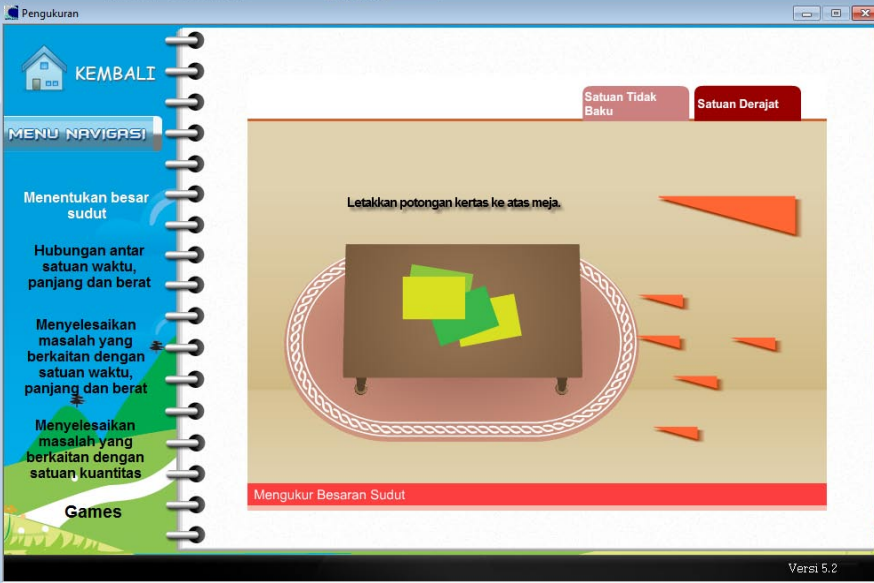
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

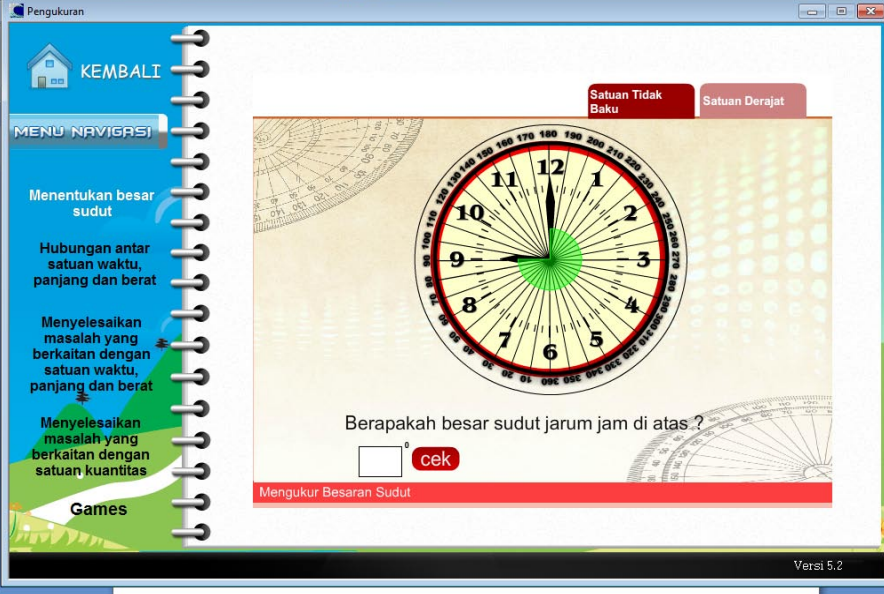
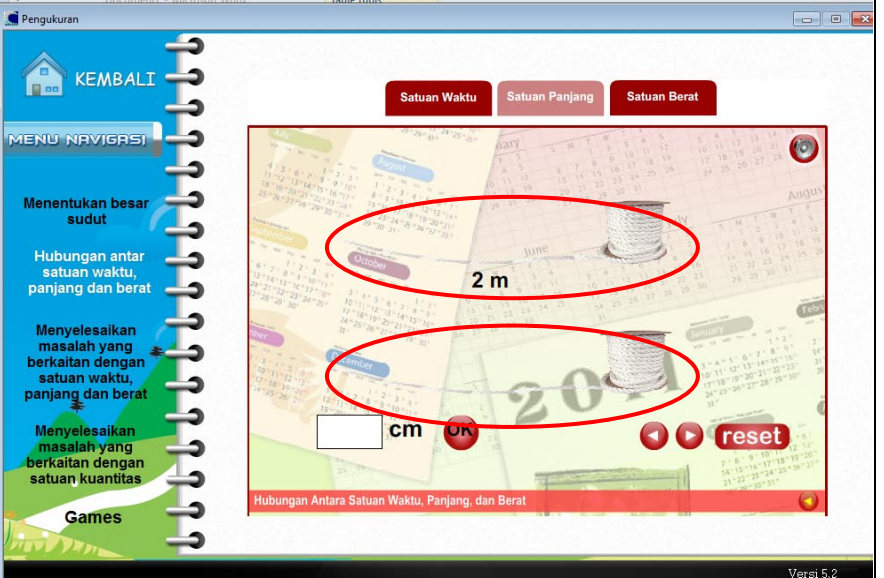
LAPORAN PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

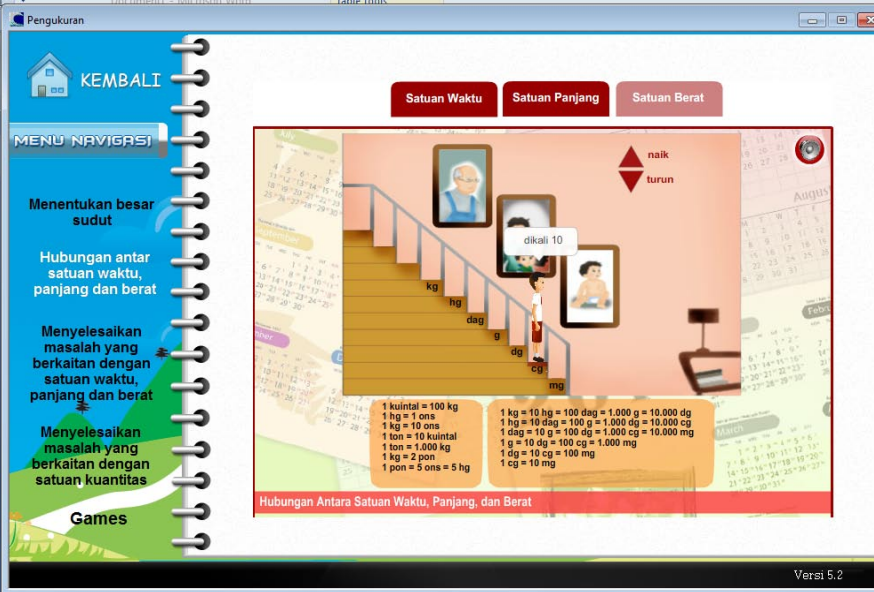
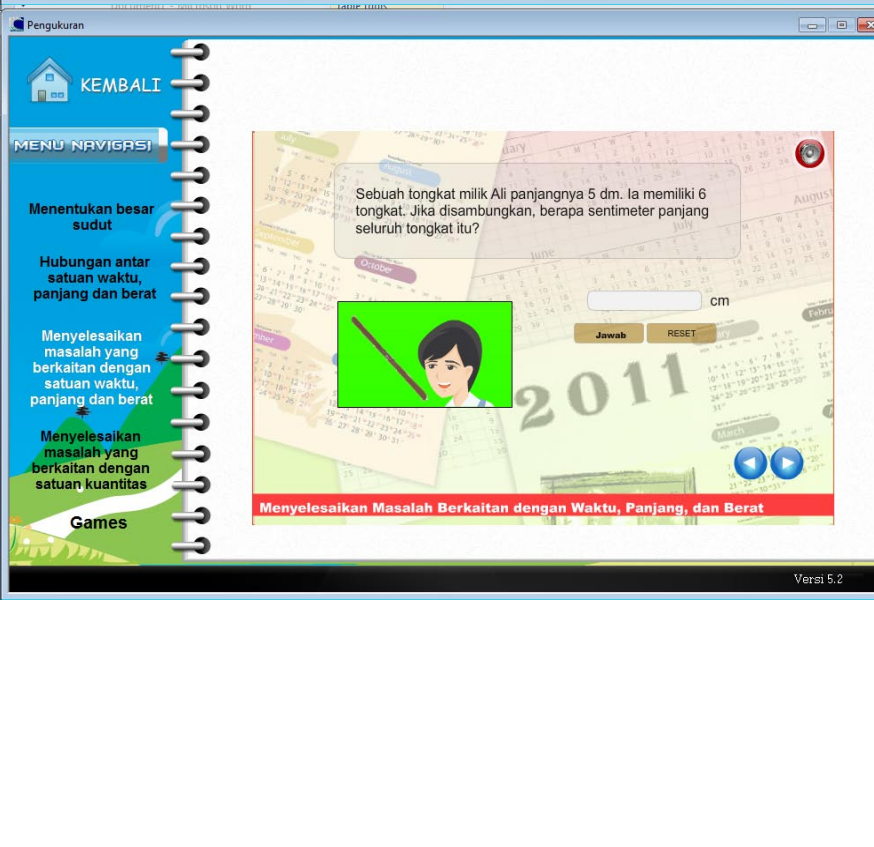
Nama Pengkaji : Noviarda Yastika
Sekolah/Instansi : SD 1 Bantul
Judul Materi : Pengukuran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 4

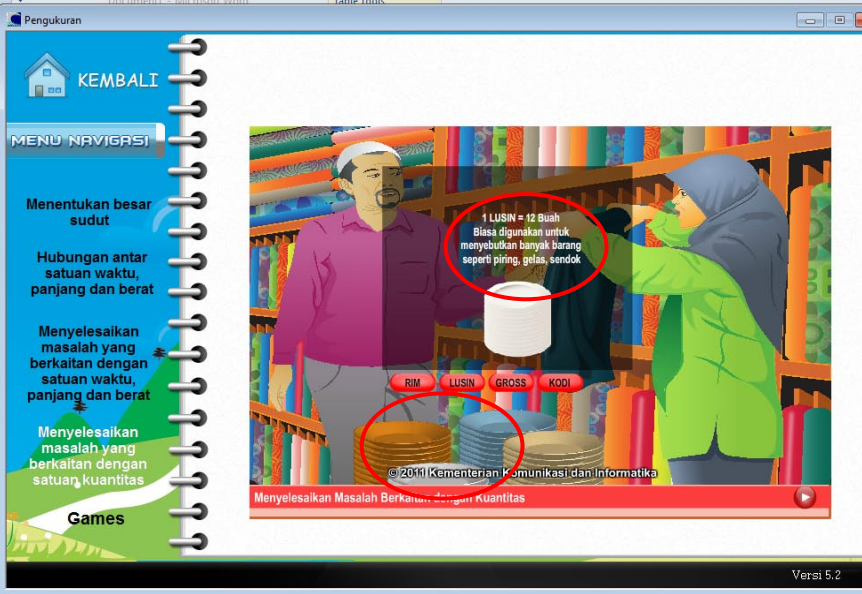
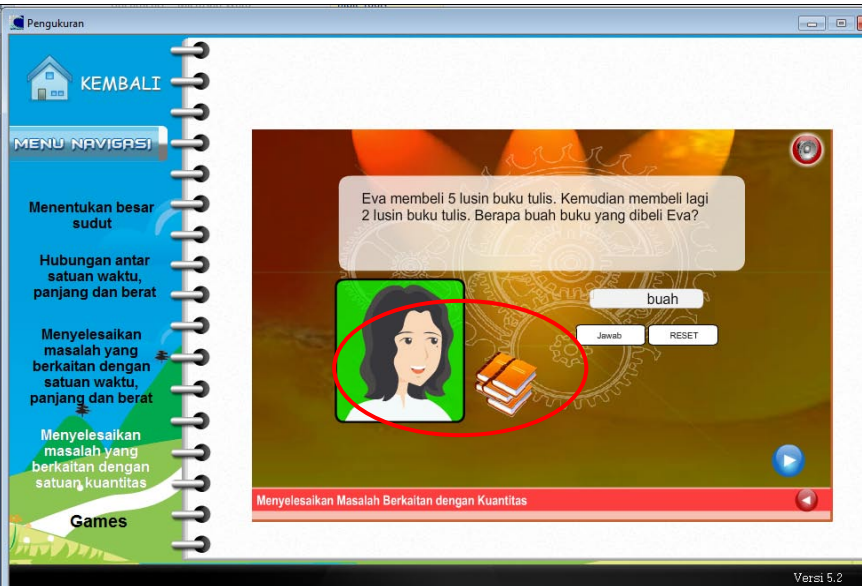
A. Form Pengkajian

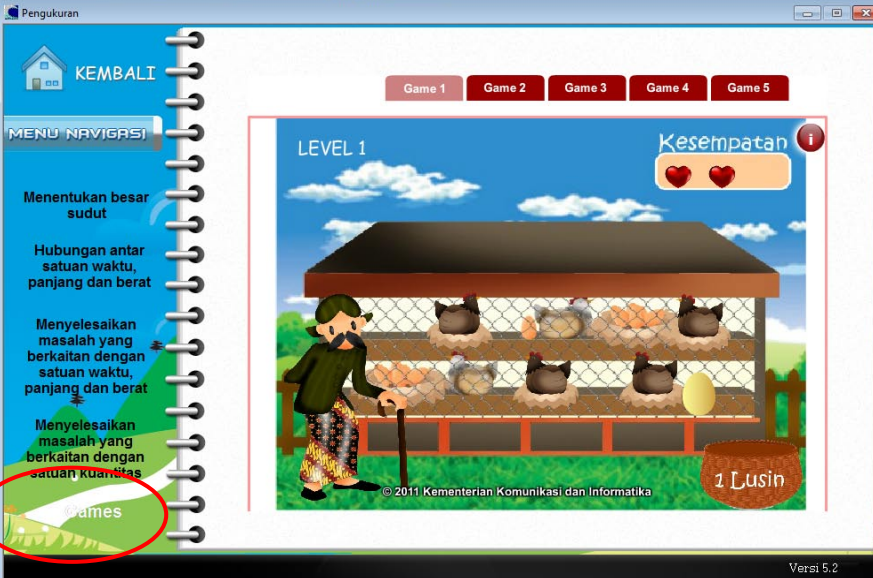
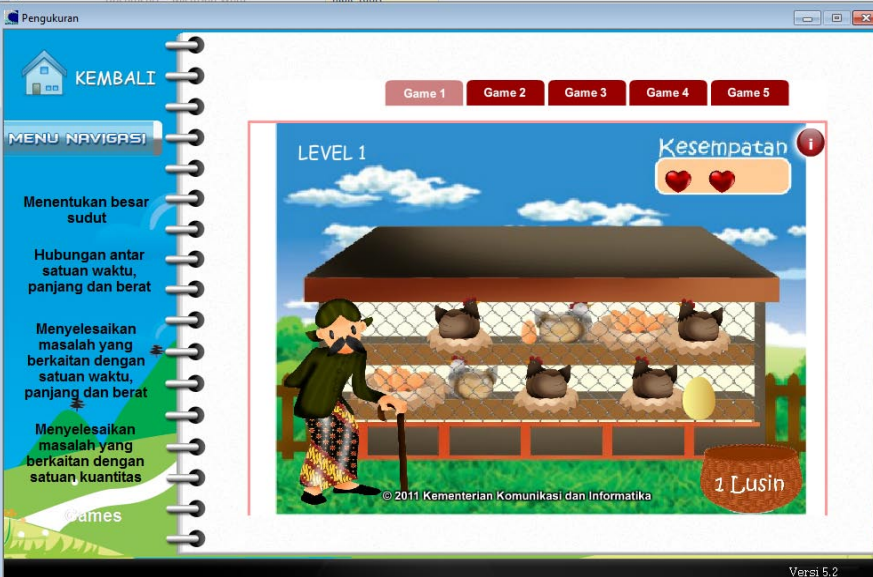
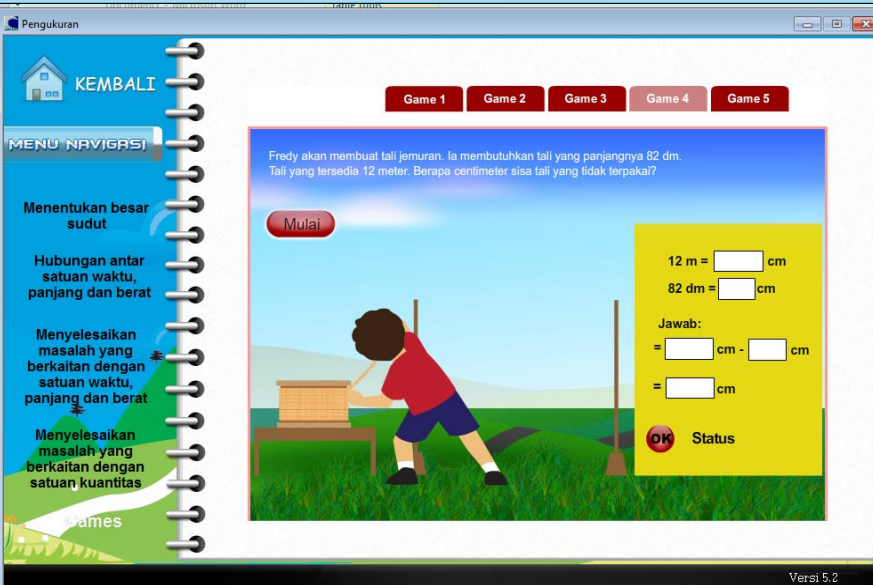
No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Link pada animasi di papan tulis tidak berfungsi	Hubungkan dengan tautan / halaman yang sesuai.

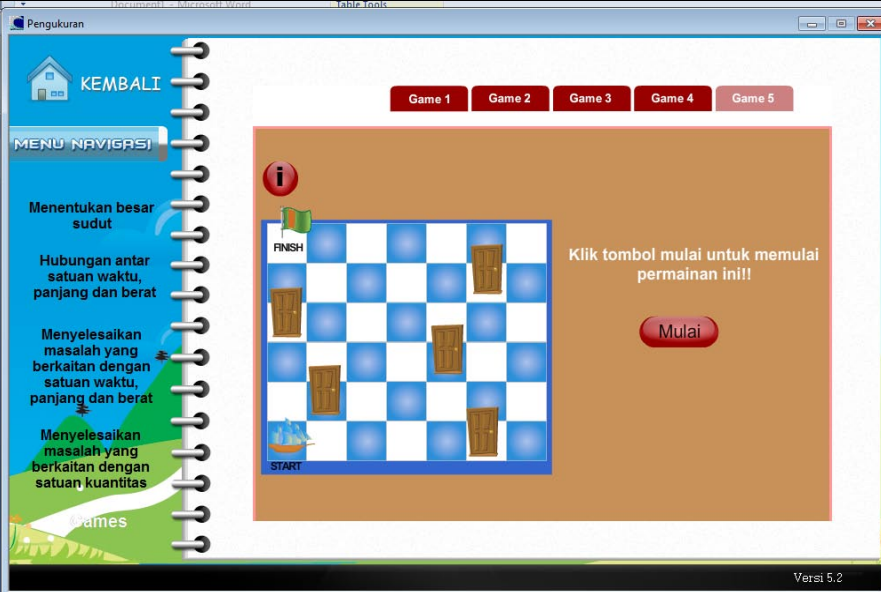

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
2		Huruf terlalu kecil dan jenis huruf yang tidak menarik. Ukuran tidak konsisten padahal derajatnya sama	Gunakan font yang bentuknya dinamis dan menarik. Gunakan ukuran huruf yang seragam (sama).
3		Tampilan warna tombol menu aktif berwarna buram/kabur (pada setiap chapter juga terjadi hal sama).	Pada umumnya bagian yang aktif ditandai dengan tombol yang berwarna lebih cerah.
4		Tidak ada tombol navigasi kembali ke peragaan pada halaman sebelumnya	Tambahkan tombol navigasi "back" yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5		Tidak ada backsound, sepi.	Tambahkan backsound agar selaras dengan halaman yang lain dan media tidak menjemukan.
6		Gambar tali tambang tidak jelas/samar Tidak ada petunjuk yang jelas mengenai perintah mengerjakan	Gunakan gambar tali yang kontras dengan latar belakang. Berikan petunjuk mengenai kegiatan pada halaman ini.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
7		Tidak ada background ataupun narasi, bagian ini terasa sepi dan menjemuka.	Berikan musik sebagai latar belakang, sehingga media terasa lebih meriah tidak sepi.
8		Beberapa halaman pada chapter ini ilustrasi yang digunakan kurang variatif, yang ditampilkan hanya wajah seseorang dan benda. Ukuran gambar terlalu kecil, banyak bidang kosong di halaman.	Sesuaikan isi dengan luasnya bidang. Gunakan animasi sebagai ilustrasi dari soal yang ada.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9		<p>Tuisan terlalu kecil, padahal halaman cukup luas untuk menampung tulisan. Gambar background kurang masuk akal, di mana ada penjual kain sekaligus jual piring?</p>	<p>Sesuaikan tulisan dengan luasnya bidang. Pilih font dan ukuran yang sesuai dan dirasa menarik. Pakai gambar ilustrasi yang anak-anak mudah menemui dalam kehidupan sehari-hari.</p>
10		<p>Tampilan gambar terlalu kecil, masih banyak ruang kosong.</p>	<p>Perhatikan luasnya bidang halaman. Gunakan gambar ilustrasi yang lebih besar</p>

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
11		Tulisan “GAMES” samar/tidak jelas.	Ganti warna tulisan “GAMES” dengan warna yang kontras dengan gambar latar belakang.
12		Pada game 1 mempunyai gameplay yang kurang baik karena permainan tiba-tiba langsung berjalan. Tidak ada tombol play atau start.	Berikan tombol yang menandai dimulainya permainan.
13		Pada game 4 tidak ada narasi, padahal game sebelumnya ada.	Agar selaras dengan halaman sebelumnya sebaiknya diberi suara narasi tentang petunjuk bermain

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14		<p>Pada game 5 tidak ada narasi, padahal game sebelumnya ada.</p>	<p>Agar selaras dengan halaman sebelumnya sebaiknya diberi suara narasi tentang petunjuk bermain</p>
15	<p>Hampir semua peragaan materi</p> 	<p>Tidak ada narasi.</p>	<p>Disediakan tombol untuk mengurangi peragaan materi.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Dalam media sebaiknya dibuat keselarasan antara halaman satu dengan halaman yang lainnya. Maksudnya adalah penggunaan tombol, backsound, atau pun narasi antara setiap bagian dibuat selaras dan terpadu. Sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media serta media mudah dipahami. Gunakan animasi pada setiap ilustrasi, gambar statis/diam terkesan kaku dan menjemukan, dengan gambar animasi maka media akan menjadi lebih hidup dan menarik untuk digunakan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : RAPHAEL KRISMANTO PRIYOATMOJO.
Sekolah / Instansi : SMP 5 YOGYAKARTA.

Judul Materi : HIMPUNAN.
Mata Pelajaran : MATEMATIKA.
Jenjang : SMP.
Kelas : 7.

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Memahami pengertian himpunan <ul style="list-style-type: none">Himpunan adalah kumpulan objek-objek yang diterangkan dengan jelasPerlu ditambah cara menuliskan himpunan	<ul style="list-style-type: none">Pengertian himpunan belum munculTidak ada cara menuliskan himpunan	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, himpunan adalah kumpulan benda/objek yang didefinisikan dengan jelasDitambah cara menuliskan himpunan : Nama himp. Ditulis dengan huruf kapital, 2. Himpunan di ditulis diawali dan diakhiri dengan tanda kurung kurawal buka dan tutup, 3. objek/benda dalam himpunan di sebut anggota, 4. antar anggota dipisahkan dengan koma, 5. Anggota yang sama dalam satu himpunan di tulis satu kali, 6. Anggota ditulis boleh tidak urut.
2	Setelah memindahkan buah” dalam piring diberi pengertian anggota(elemen) " \in " dan bukan anggota " \notin "		<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, anggota adalah benda/objek dalam himpunan
3	Cara menyatakan himpunan <ul style="list-style-type: none">diskripsi, tabulasi, notasi, dan diagram Venn	Memberi contoh anggota dan bukan anggota Diagram(gambar) saja	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki,Perlu ditambah dengan diskripsi, tabulasi dan notasi pembentuk himpunan dan diagram venn beserta penjelasan
4	Himpunan kosong himpunan berhingga dan tak berhingga	Tidak hanya himpunan kosong	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, ditambah himpunan berhingga dan tak berhingga beserta penjelasan

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5	Himpunan semesta Perlu diberi pengertian Memahami konsep himpunan bagian	Tanpa pengertian tertulis himpunan semesta Jika dan hanya jika... setiap	Diberi pengertian tertulis dan diberi penjelasan himpunan semesta Jika semua/setiap anggota A merupakan anggota B
- Sebelum masuk ke materi operasi himpunan, perlu tambahan materi yakni : hubungan antar himpunan : Himpunan sama, himpunan saling berpotongan, himpunan saling asing, himpunan dan himpunan ekuivalen			
	Melakukan operasi himpunan Melakukan operasi irisan, gabungan, bagian, selisih dan komplemen.	Pengertian tidak ada trus yang dimaksud irisan itu yg bagaimana kelanjutan	- Perlu ditambah himpunan bagian bersyarat Himpunan bagian dari A yang mempunyai n anggota - Perlu ditambah contoh masing” operasi himpunan - Perlu ditambah menyajikan dengan diagram Venn
	Menyajikan himpunan dengan diagram venn	Urutan sudah diatas	Diperbaiki, diagram Venn di berikan pada waktu menyatakan himpunan.
	Games	Hanya latihan Latihan sol dalam kehidupan sehari-hari jika 3 kurva	Perlu ditambah game dimana anak mengisi nilai dalam kurva-kurva

B. Saran Dan Kesimpulan

Perlu diperbaiki dan perlu penambahan materi sehingga lengkap dalam menyajikan materi himpunan.

Yogyakarta, 8 April 2014.
Pengkaji Media

(RAPHAEL KRISMANTO P)
SMP 5 Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : RAPHAEL KRISMANTO PRIYOATMOJO.
Sekolah / Instansi : SMP 5 YOGYAKARTA.

Judul Materi : GARIS DAN SUDUT.
Mata Pelajaran : MATEMATIKA.
Jenjang : SMP.
Kelas : 7.

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Menentukan hubungan antara dua garis, serta besar dan jenis sudut	Tidak ada penjelasan 1° = ...menit 1° = ...detik Menu penjumlahan dan pengurangan Jenis-jenis sudut	Diperbaiki, perlu penjelasan 1° = ...menit 1° = ...detik Sehingga siswa dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan Sudut lancip, siku-siku, sudut tumpul, sudut refleks, sudut satu putaran penuh
2	Memahami sifat-sifat yang terbentuk antara dua garis	- Sebelum menerangkan Sudut pada dua garis sejajar perlu diberi diterangkan dua garis yang tidak sejajar dipotong garis lain. - Menerangkan Sudut pada dua garis sejajar : sudut berpelurus tidak perlu lagi di bahas karena garis berpelurus tidak memerlukan garis sejajar. Selain itu sudah dibahas di awal	Diperbaiki, perlu diterangkan dengan media juga dua garis yang tidak sejajar dipotong garis lain, siswa diminta untuk mengukur. Sudut berpelurus di hapus dan diberi contoh latihan soal tentang sudut yang terbentuk dari dua garis sejajar yang dipotong garis lain
3	Melukis sudut	- Selain menggambar 60° dan 90°	Perlu diperbaiki, selain diajarkan melukis 60° , 90° juga perlu diajarkan melukis 30° dan 45°

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4	Membagi sudut	Langkah langkahnya membagi sudut Game 1 Game 2 Game 3 Game 5	Sudah jelas, perlu diberi penjelasan garis yang membagi 2 sudut disebut garis bagi Perintah kurang jelas Perlu diperjelas perintahnya krn anak akan membuka dengan cara spekulasi Tidak hanya melukis sudut 30 ⁰ saja Perlu diperjelas perintahnya ada berapa sudut lancip, tumpul dan siku-siku

B. Saran Dan Kesimpulan





Perlu diperbaiki dan di lengkapi agar sempurna

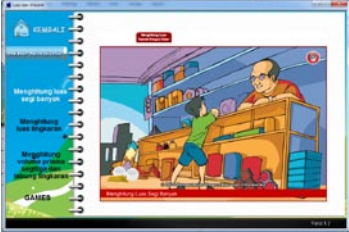
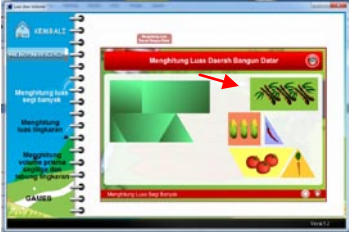




Yogyakarta, 8 April 2014.
Pengkaji Media










(RAPHAEL KRISMANTO P)

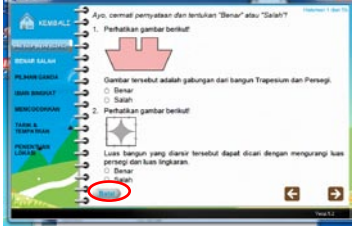


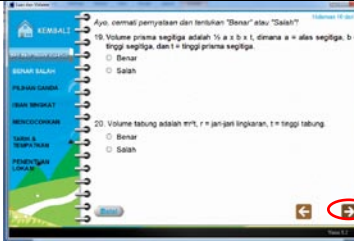
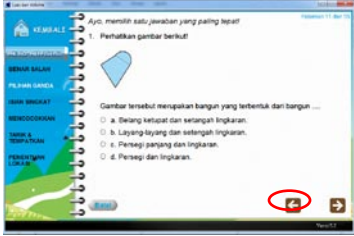

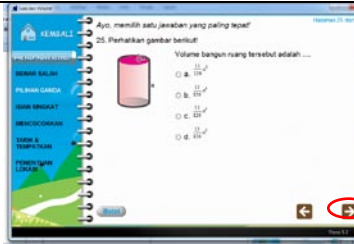
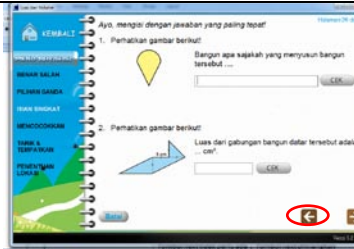

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

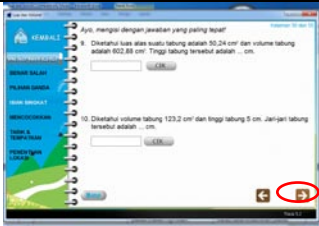
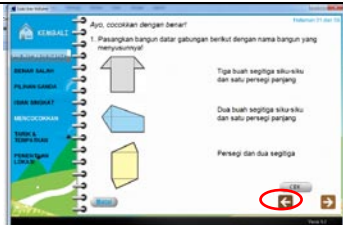
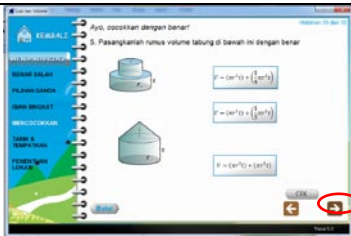
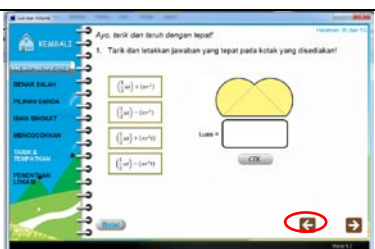

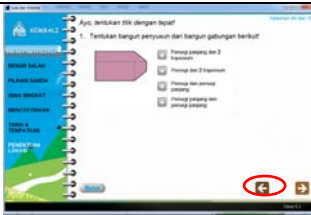
Nama Pengkaji : Reni Himawanti, S.Pd.
 Sekolah/Instansi : SD Negeri Kebonagung, Minggir, Sleman
 Judul Materi : Luas dan Volume
 Mata Pelajaran : Matematika
 Jenjang : SD
 Kelas : 6




No	Bagian yang salah/ kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Tautan/ link Saat gambar di klik, tidak masuk pada tautan yang dimaksud, padahal kursor berubah, menandakan gambar dapat dibuka.	Gambar ditautkan pada link yang dimaksud.
2.		Animasi/ gambar kurang sesuai	Gambar/animasi yang digunakan sebaiknya yang mencerminkan materi luas dan volume.
3.		Animasi/ gambar kurang sesuai	Gambar/animasi yang digunakan sebaiknya yang mencerminkan materi luas dan volume
4.		Kompetensi masuk di halaman materi	Kompetensi sebaiknya diletakkan di halaman depan

5.		Sebagian kecil gambar bangun ruang dan bangun datar berkedip-kedip	Semua bangun ruang dan bangun datar dibuat berkedip-kedip, secara bergantian.
6.		Penyebutan bangun datar terlalu cepat	Bangun datar yang disebutkan dibuat berkedip-kedip atau diberi anak panah yang menunjukkan bangun datar yang disebut tersebut dan menyebutkannya tidak terlalu cepat.
7.		Penulisan kata 'berhasil' terlalu besar, sehingga menutupi gambar segi banyak.	Penulisan kata 'berhasil' jangan terlalu besar, manfaatkan saja ruang kosong di samping gambar segi banyak.
8.		Tombol next hanya berfungsi satu kali. Jika sudah masuk materi selanjutnya, ingin mengulang ke materi sebelumnya, terus lanjut ke materi lagi tidak bisa.	Tombol next tetap berfungsi meskipun digunakan berulang kali.
9.		Tombol back kembali pada halaman Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.	Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja 

10		<p>Tombol back kembali pada halaman</p>  <p>Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.</p>	<p>Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja</p> 
11		<p>Tombol back kembali pada halaman</p>  <p>Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.</p>	<p>Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja</p> 
12		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan.</p>
13		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan, setelah itu baru diperlihatkan potongan kuenya .</p>
14		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan, setelah itu baru diperlihatkan potongan kuenya .</p>

15		<p>Semua tombol batal di materi uji kembali ke halaman depan</p> 	<p>Sebaiknya tombol batal digunakan untuk membatalkan pilihan jawaban saja atau untuk kembali ke halaman materi uji</p> 
16		<p>Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal pilihan ganda, yang bisa dibuka lewat menu navigasi.</p>	<p>Tombol next dihilangkan</p>
17		<p>Tombol back ditautkan pada materi uji benar salah.</p>	<p>Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.</p> 
18		<p>Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal isian singkat, yang bisa diakses lewat menu navigasi.</p>	<p>Tombol next dihilangkan</p>
19		<p>Tombol back ditautkan pada materi uji pilihan ganda.</p>	<p>Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.</p> 

20		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal mencocokkan, yang bisa dibuka lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
21		Tombol back ditautkan pada materi uji isian singkat.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.
22		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal tarik dan tempatkan, yang bisa diakses lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
23		Tombol back ditautkan pada materi uji mencocokkan.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.
24		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal penentuan lokasi yang bisa diakses lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
25		Tombol back ditautkan pada materi uji tarik dan tempatkan.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.

26		Fungsi kedua tanda silang (x) sama, untuk keluar dari aplikasi.	Fungsi seharusnya berbeda, kalau fungsi sama ya cukup satu saja tandanya. Kalau dua tanda, yang  untuk keluar dari aplikasi, dan yang  untuk keluar dari materi uji penentuan lokasi.
----	---	---	---


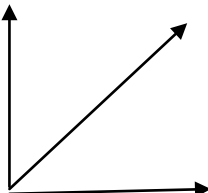

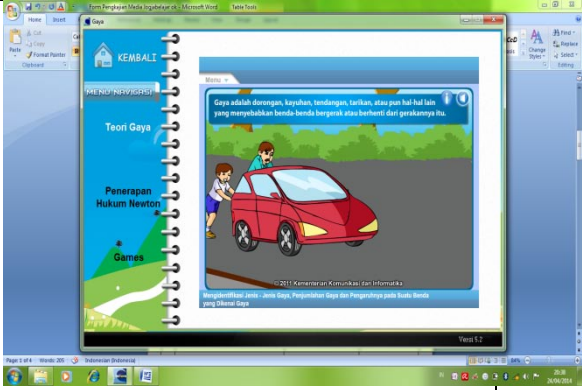
Saran : Animasi gambar, sejak awal sudah dibuat mencerminkan materi luas dan volume. Untuk nilai, diberikan per materi uji saja, tidak secara keseluruhan.






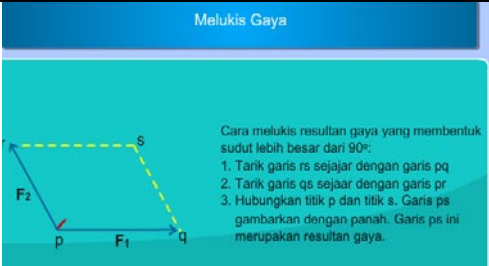






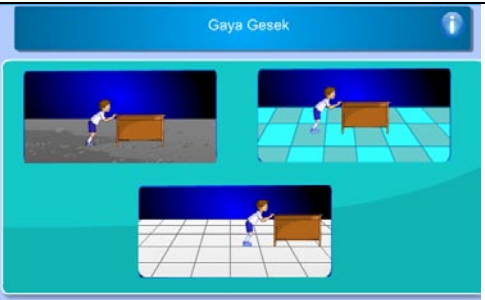


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

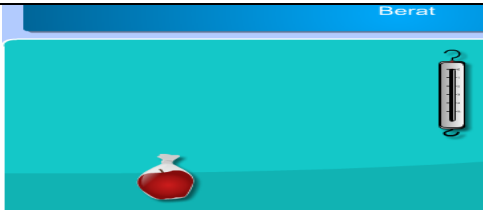




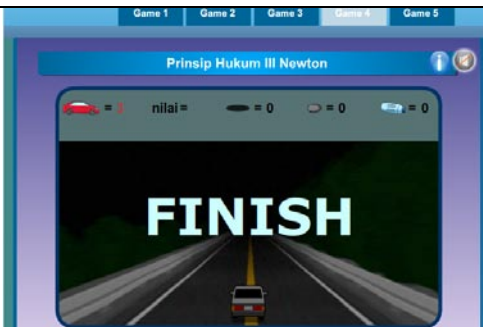

Nama Pengkaji : RIDHOLLAH NURWIDYASTUTI, S.Si.
Sekolah / Instansi : SMP 2 KRETEK BANTUL
Judul Materi : GAYA
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

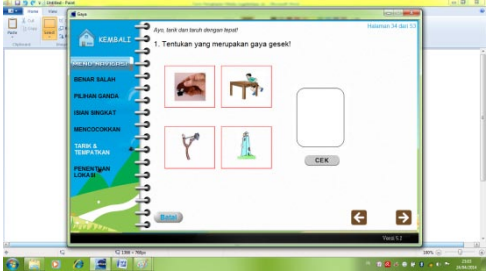
A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		1. Tulisan judul : 'GAYA' yang menarik/ kurang menarik 2. nama sumbu grafik pada materi ajar	1. Huruf diperbesar warna jelas 2. nama sumbu diganti F1, F2, resultan F 
2		1. Tulisan "IPA kelas 8" Judul "GAYA" Isi (tombol) menu KOMPETENSI Menu "Teori Gaya"	1. Tidak perlu (dihilangkan) 2. Tulisan diperbesar dan lbh menarik 3. Dihilangkan atau disesuaikan dengan kurikulum 2013 4. Diganti pengertian Gaya
3		Tulisan "pengertian gaya" Suara Narrator kurang tepat	1. Dihilangkan, atau di ganti pd lembar setelah contoh animasi karena (siswa tdk explore) 2. Narrator bersuara tepat pada animasi yg ditampilkan, ada jeda waktu

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4		1. Tombol jenis-jenis gaya tidak bisa di buka/klik	1. diaktifkan
5		1. berhentinya suara narator selesai membaca pengertian gaya sentuh tidak tepat	1. dipaskan
6		1. tanda back next tidak berfungsi maksimal terutama back	1. difungsikan tombol back
7		1. ketika tampilan layar dg tombol next pada gaya tak sentuh, tombol menu yg aktif masih gaya sentuh 2. tulisan pengertian gaya tak sentuh kurang tepat	1. kalau layar aktif gaya tak sentuh maka tombol yg aktif jg gaya tak sentuh, sehingga ketika ingin mengulang gaya sentuh tinggal klik back atau tombol menu 2. di buat lembar /layar berbeda (siswa tdk eksplor)
8		1. jeda dari tampilan sebelumnya terlalu lama	1. jeda dipersingkat /kurangi waktu kosong
9		1.Layar melukis resultan gaya yg lbh besar dr 90 ⁰ , tidak ada suara narator	1.Tambah suara narator walau hanya : cara melukis resultan gaya dg sudut lbh dr 90 ⁰ . Karena sebelumnya pakai narator

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
10		1. Animasi pd gaya dorong 2 orang, selesai mendorong yg 1 orang masih terus bergerak	1. Sebaiknya animasi orang bergerak, dihentikan
11		1. Tombol menu animasi tdk berfungsi maksimal karena tidak disorot	1. Tombol menu aktif sebaiknya disorot, shg tahu mana yg sedang dipelajari
12		1. Jarak antara orang 1 dan 2 atau 3 dan 4 kurang dekat dan jarak keduanya kurang jauh.	1. Jarak keduanya kelompok 1 dan 2 di tambah
13		2. Suara narator bertabrakan karena mau ganti narator/ belum selesai sdh ganti	2. Dibenarkan/ kurang jeda
14		3. Gambar animasi kurang /tidak bisa dibedakan/dimengerti	3. Ditambah ketengan gambar pada 1, 2, 3
15		4. Tombol menu video 1 dan 2 tidak berfungsi sesuai narator 5. Suara narator tidak pas/ sebagian tabrakan	4. Difungsikan tombol video dan sesuaikan dengan narator 5. dibenarkan
16		6. suara narator ketika mau berhenti masih terputus/belum selesai	6. ditambah waktu narator krn terputus

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan																											
17		7. kurang tombol menu : tarik /geser apel ke neraca	1. tambah tombol, biar jelas																											
18		8. kurang tombol back next	2. tambah tombol, jika menjawab salah tidak mengulang terlalu lama																											
19	 <table><tr><th>Planet</th><th>Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi)</th><th>Berat benda 1 kg</th></tr><tr><td>Merkurius</td><td>3,7</td><td>37.000</td></tr><tr><td>Venus</td><td>8,8</td><td>88.000</td></tr><tr><td>Bumi</td><td>10</td><td>100.000</td></tr><tr><td>Mars</td><td>3,68</td><td>36.800</td></tr><tr><td>Jupiter</td><td>25,1</td><td>251.000</td></tr><tr><td>Saturnus</td><td>8,96</td><td>89.600</td></tr><tr><td>Uranus</td><td>8,86</td><td>88.600</td></tr><tr><td>Neptunus</td><td>11</td><td>11.000</td></tr></table>	Planet	Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi)	Berat benda 1 kg	Merkurius	3,7	37.000	Venus	8,8	88.000	Bumi	10	100.000	Mars	3,68	36.800	Jupiter	25,1	251.000	Saturnus	8,96	89.600	Uranus	8,86	88.600	Neptunus	11	11.000	9. suara narator terganggu/ suara kurang bersih	3. dibetulkan/diat ur
Planet	Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi)	Berat benda 1 kg																												
Merkurius	3,7	37.000																												
Venus	8,8	88.000																												
Bumi	10	100.000																												
Mars	3,68	36.800																												
Jupiter	25,1	251.000																												
Saturnus	8,96	89.600																												
Uranus	8,86	88.600																												
Neptunus	11	11.000																												
20		10. kurang tombol back next	4. tambah tombol, jika menjawab salah tidak mengulang terlalu lama																											
21		11. kurang tombol perintah : tarik/geser mangga pada neraca 12. tidak ada tombol back next pada setiap layar game	5. di tambah lebih baik 6. setiap menu game 1,2,3,4,dan 5 di tambah tombol back next untuk mengatasi kesalahan																											
22		13. finish tp animasi masih jalan terus	7. dihentikan animasi/ cari animasi lain																											
23		14. tombol –tombol jawaban yang berupa tarik/geser, untuk jawaban salah sulit di seret, kembali lagi (sama game 1)	8. dibuat mudah tombol diseret, baik jawaban betul/salah																											

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
24		15. gambar/tombol berupa gambar setelah di tarik sulit tempatkan pada lokasi jawaban 16. tombol2 untuk semua nomer tarik tempatkan	9. dipermudah 10. dipermudah

B. Saran Dan Kesimpulan

Media sudah baik, hanya perlu disempurnakan dan disesuaikan dengan materi

Yogyakarta, 25 April 2014
Pengkaji Media



RIDHOLLAH NURWIDYASTUTI, S.Si.




PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA DAERAH YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

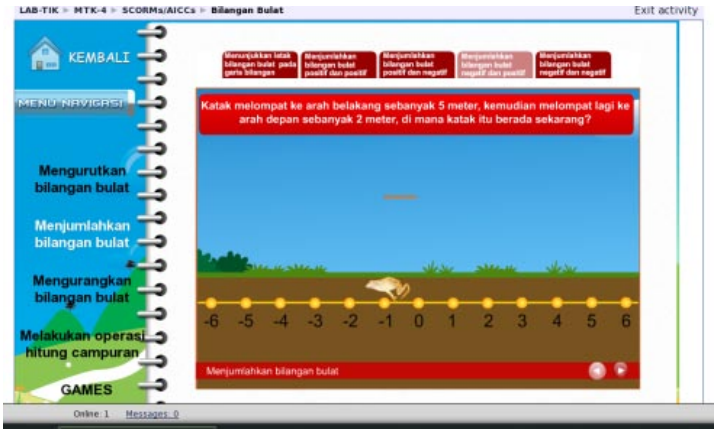
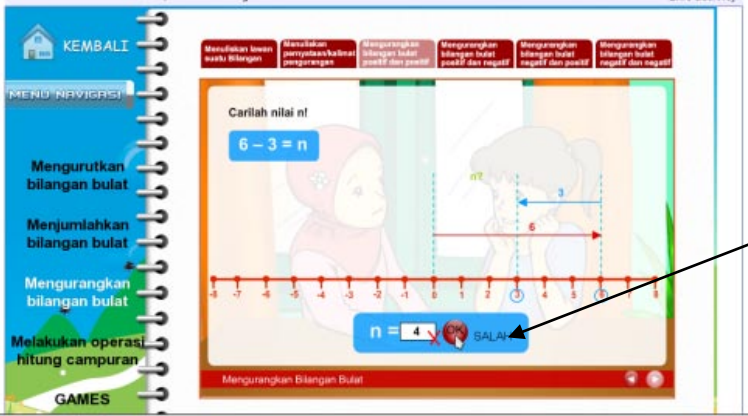

Alamat : Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Sari Rahmad Saleh
Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Jogodayoh
Judul Materi : Bilangan Bulat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD/MI
Kelas : 4 (Empat)

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah atau Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Saat Materi menjumlahkan Bilangan Bulat : Pada chapter: menjumlahkan bilangan bulat positif dengan positif, saat awal penjelasan jeda waktu antara membaca teks dengan penjelasan gambar bergerak, terlalu singkat, sehingga siswa akan kurang mengikuti jika siswa membaca teks nya dulu , siswa akan tidak bisa mengikuti penjelasan gambar, dan sebaliknya</p> 	Jeda waktu yang kurang	Jeda waktu di tambah atau Penambahan link(tombol) agar gambar bergerak ketika siswa meng-klik tombol tersebut. Misal : link “lihat gambar”
2.	<p>Saat Materi menjumlahkan Bilangan Bulat : Pada chapter ke 1 dan ke 2 : menjumlahkan bilangan bulat negatif dengan positif, saat awal penjelasan jeda waktu antara membaca teks dengan penjelasan gambar bergerak, terlalu singkat, sehingga siswa akan kurang mengikuti</p> <p>jika siswa membaca teks nya dulu , siswa akan tidak bisa mengikuti penjelasan gambar, dan sebaliknya</p>	Jeda waktu yang kurang	Jeda waktu di tambah atau Penambahan link(tombol) agar gambar bergerak ketika siswa meng-klik tombol tersebut. Misal : link “lihat gambar”

	<p>Tidak adanya latihan soal setelah penjelasan</p> 		Penambahan latihan soal
3.	<p>Saat Materi mengurangkan bilangan bulat : pada chapter mengurangkan bilangan positif dengan positif , saat anak mengisi jawaban benar, maka dengan otomatis ia akan ke halaman selanjutnya tanpa adanya umpan balik, seharusnya diberi umpan balik dulu , baru setelah siswa mengklik link next, baru akan ke halaman selanjutnya (latihan Ke 1 – Ke 4)</p> 	Kurang umpan balik	<p>Pemberian umpan balik jika jawaban benar pindah halaman berikutnya hanya dengan tombol next</p> <p>misal umpan balik :</p> 



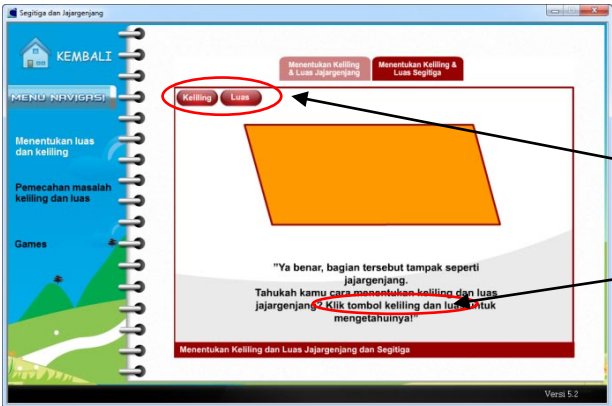
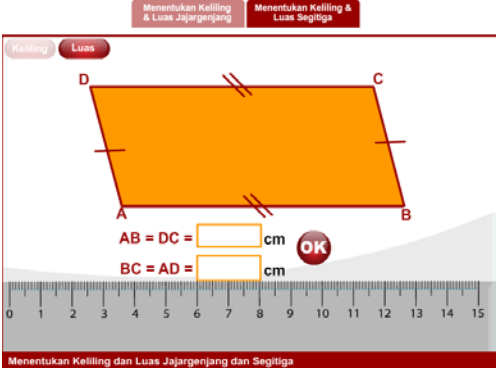
PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA DAERAH YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

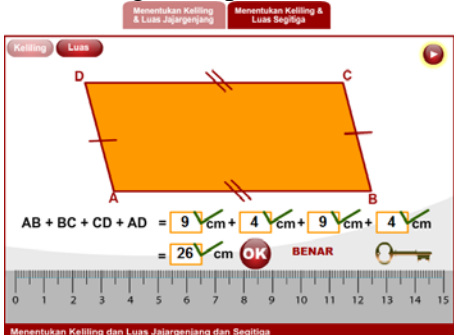
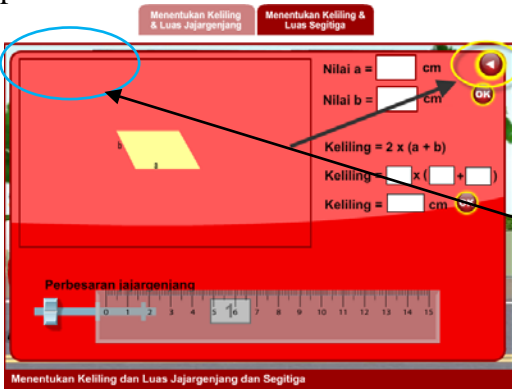
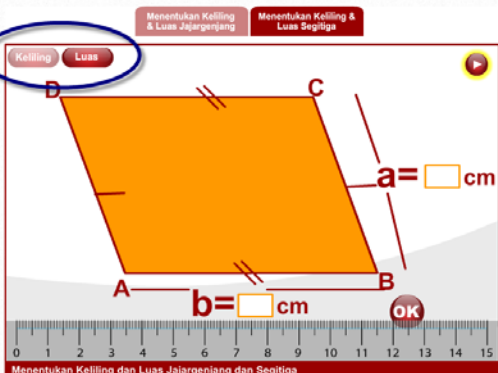
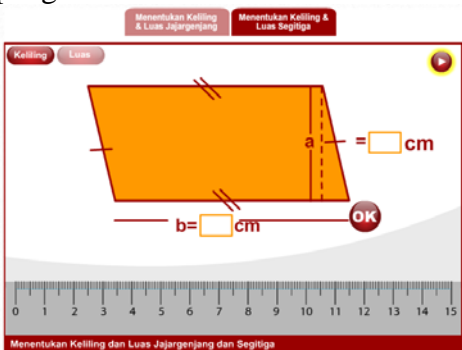
Alamat : Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

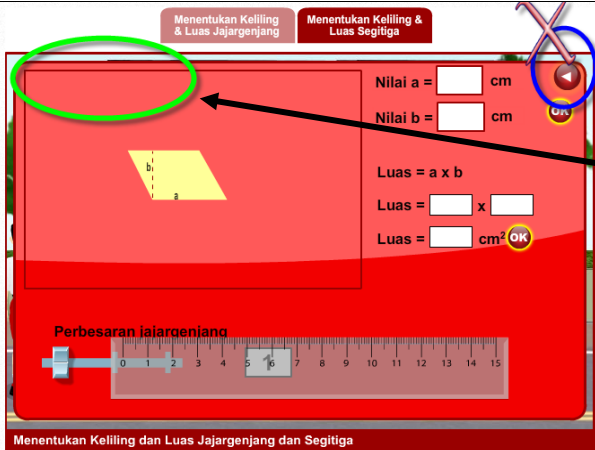
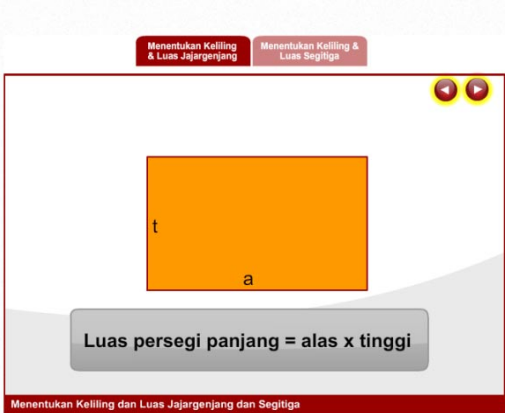

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Sari Rahmad Saleh
Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Jogodayoh
Judul Materi : Segitiga dan Jajar Genjang
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD/MI
Kelas : 4 (Empat)

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah atau Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Materi Ajar :</p> <p>a. Menentukan Luas Jajar Genjang : Pada saat akan memulai belajar, terdengar sound penjelasan yang “klik tombol lanjut” Tetapi tombol lanjut tidak ada Sedang dalam penjelasan teks “klik tombol keliling dan luas....”</p> 	Tidak ada Link Lanjut	Penyesuaan dan perbaikan pada sound dengan link yang ada
	<p>b. Menu : saat akan menghitung keliling jajar genjang belum ada petunjuk untuk menggunakan penggaris sebagai alat ukur sisi-sisi bangun datar persegi panjang, baik secara tertulis maupun sound.</p> 	Belum ada petunjuk	Diberi tambahan petunjuk bisa dengan tulisan : “ukurlah menggunakan penggaris “
	<p>c. Pada chapter penjelasan keliling jajar genjang, terdengar sound penjas yang berulang 2 kali :</p>	Sound berulang	Memperbaiki sound agar tidak

<p>“sehinga didapat”</p> 			berulang
<p>d. Saat menentukan keliling jajar genjang , tidak perlu link back</p>  <p>Perlu penambahan link tab atas keliling, link tab atas luas sebagai pengganti link back</p> 	<p>Link yang tidak perlu</p> <p>Penambahan 2 link (keliling, Luas) Seperti pada halaman sebelumnya</p>	<p>Penghapusan link</p>	
<p>e. Saat materi ajar menghitung tidak adanya petunjuk untuk menggunakan penggaris digital dalam pengukuran</p> 	<p>Tak ada / Kurangnya petunjuk</p>	<p>Memberi petunjuk untuk menggunakan penggaris dalam mengukur panjang</p>	
<p>f. Capter terakhir pada materi luas jajar genjang :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tidak perlu adanya link BACK- Hilangnya tab menu atas : luas, keliling	<p>Link yang tidak perlu</p>	<p>Penghapusan link</p>	

		Penambahan 2 link (keliling, Luas) Seperti pada halaman sebelumnya
<p>g. Materi : keliling dan luas segitiga Saat Capther Luas segitiga menggunakan pendekatan luas persegi panjang</p>  <p>Penjelasan dengan audio yang terdengar cenderung lirih,</p>	Tingkat volume rendah	Alangkah baiknya tingkat volume yang disesuaikan dengan yang lainnya agar setara.
<p>h. Saat Materi Pemecahan Masalah : Saat chapter terakhir dalam pemecahan masalah keliling & luas taman dan kue, link back kurang sesuai fungsi</p> 	Link yang kurang sesuai	Dihilangkan saja



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN





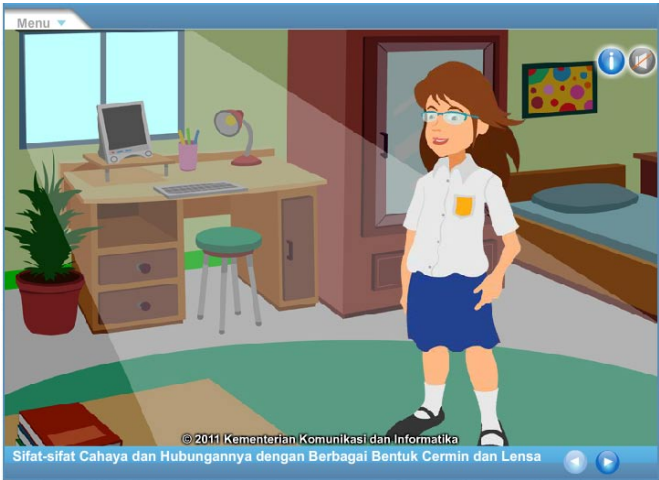
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

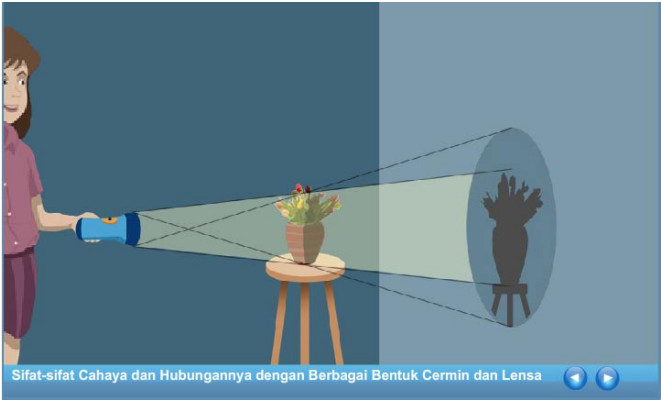

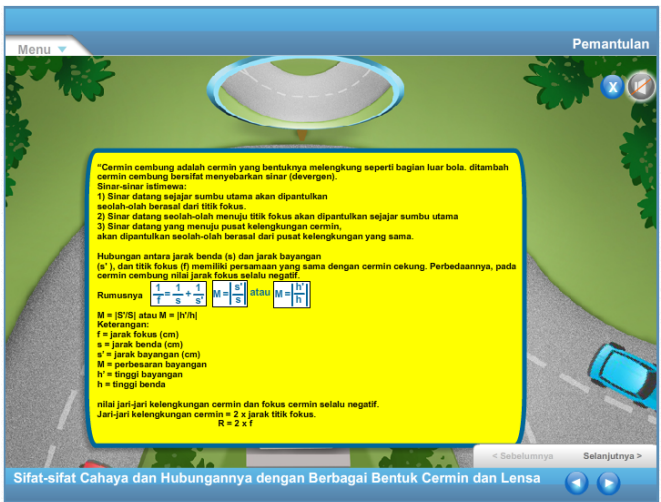
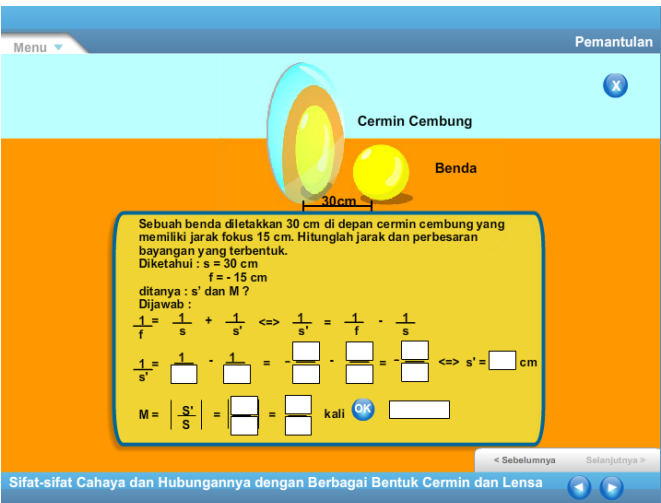

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


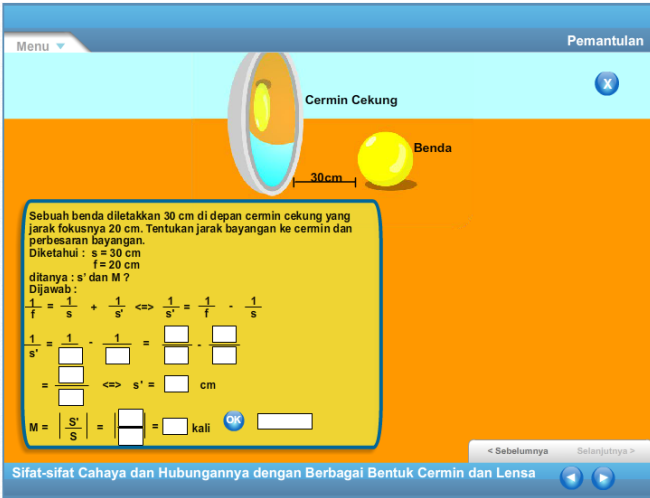

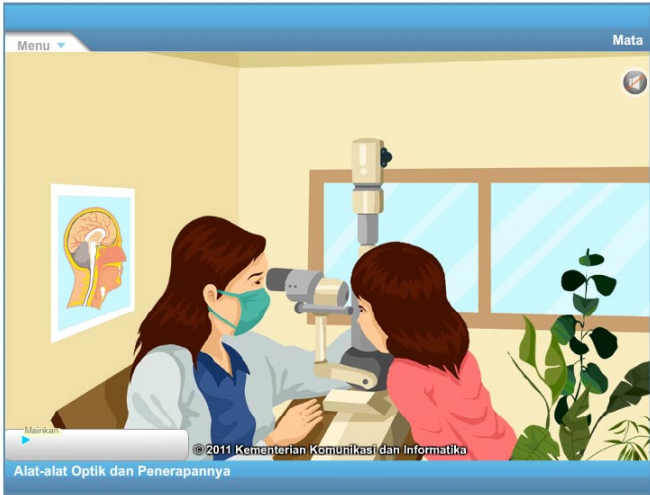

Nama Pengkaji : Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Wonosari

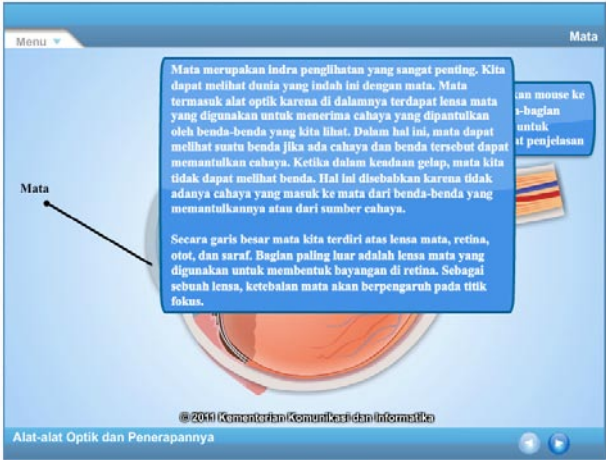
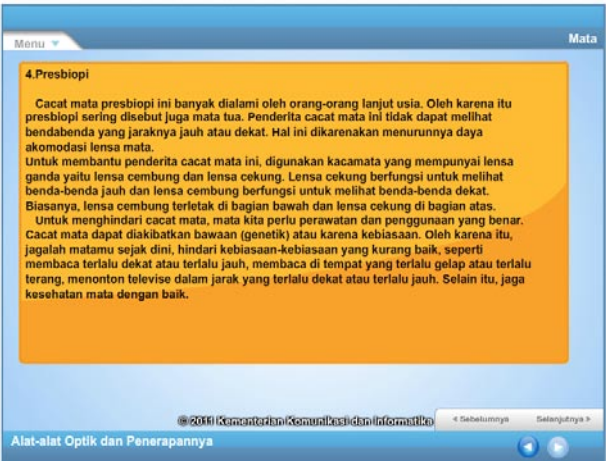
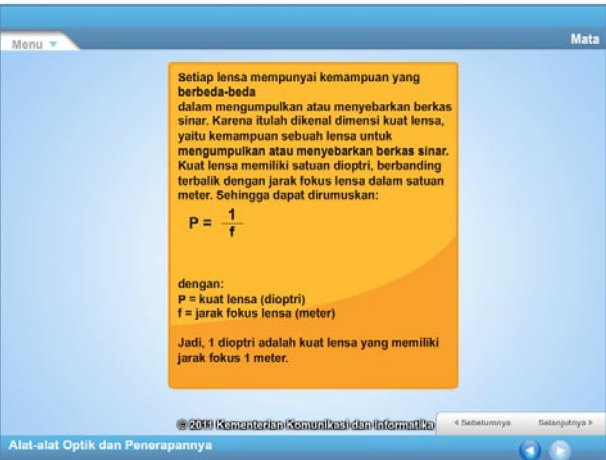
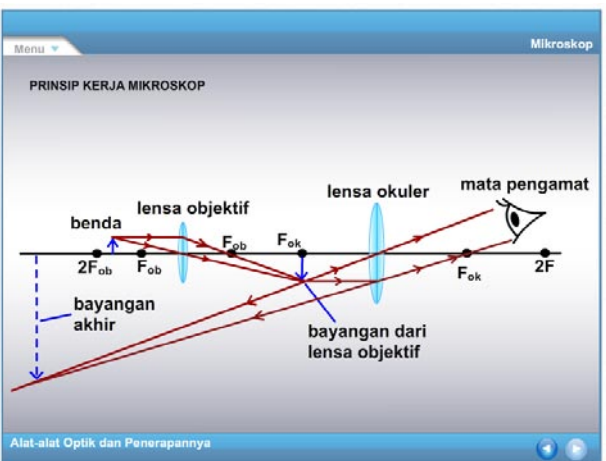
Judul Materi : Optik
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : VII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	Halaman Menu Utama		
	<div>Menu</div> 	<ul style="list-style-type: none">Menu tombol tidak konsisten,Untuk menu navigasi semua wilayah tombol bisa aktif tetapi untuk Tombol materi dan tombol untuk games hanya aktif di wilayah teksnya saja.	<ul style="list-style-type: none">Untuk<div> Sifat Cahaya Serta Bentuk Cermin dan Lensa</div><div> Penggunaan Alat Optik</div><div>Dan</div><div> Games</div><div>Sebaiknya semua daerah tombol saat di dekati dengan kursor akan aktif</div>
	Materi Ajar : Sifat Cahaya Serta Bentuk Cermin dan Lensa		
	<div>Hal 1</div> 	<ul style="list-style-type: none">Tampilan orang yang terkena sinar harusnya muncul / terbentuk bayangan	<ul style="list-style-type: none">Saat cahaya mengenai anak harusnya terbentuk bayangan.

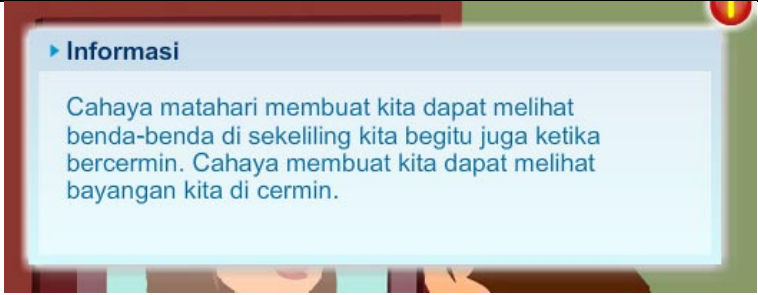
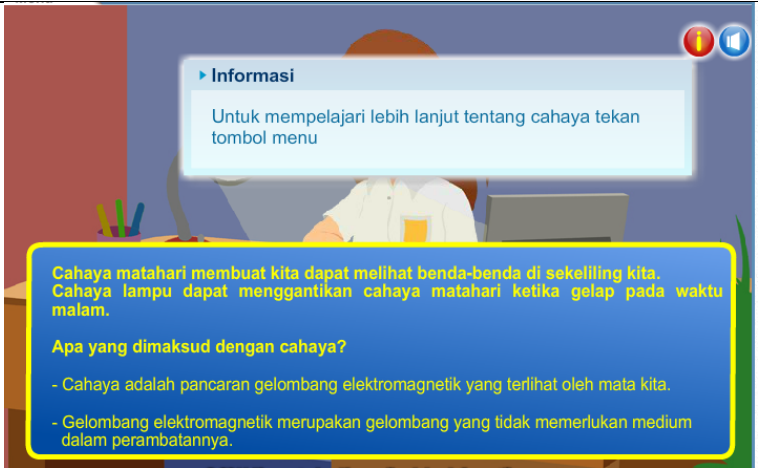
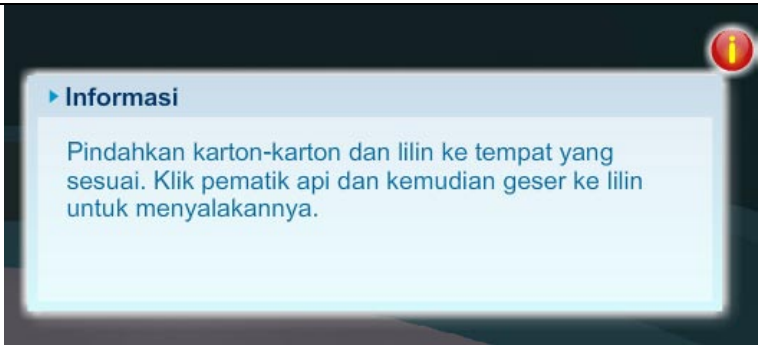


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		<ul style="list-style-type: none">Konsep gambar umbra dan penumbra pada bayangan salah	<ul style="list-style-type: none">Harusnya gambar bayangan yang terbentuk melihat jalannya sinar tidak muncul kaki kursi/ kaki kursi dihilangkan
	<p>Subbab Pemantulan : hal 2</p> 	<ul style="list-style-type: none">Pada animasi di depan seluruh tombol terletak di senter kenapa untuk media di pemantulan hal 2, untuk menyalakan senter ada tombol lain	<ul style="list-style-type: none">Untuk menyalakan senter sebaiknya tombol yang di klik merupakan saklar dari tombol senter itu sendiri
	<p>Subbab Pemantulan → cermin cembung : hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Teks keterangan muncul terlalu cepat saat ada narasiTeks keterangan font terlalu kecil dan rapat terkesan di paksakan	<ul style="list-style-type: none">Biarkan beberapa saat narasi mengikuti animasi yang ada baru kemudian munculkan teks keterangan tentang cermin cembungTulisan dibuat ada ruang spasinya sehingga terlihat tidak terlalu rapat.
	<p>Subbab pemantulan → cermin cembung : hal 3</p> 	<ul style="list-style-type: none">Ada latihan soal tetapi tidak ditulis perintah apapun saat masuk halaman ini	<ul style="list-style-type: none">Diberi tombol help seperti halaman yang  berupa perintah untuk mengerjakan soal dengan cara isikan pada <input data-bbox="1283 2128 1388 2187" type="text"/>


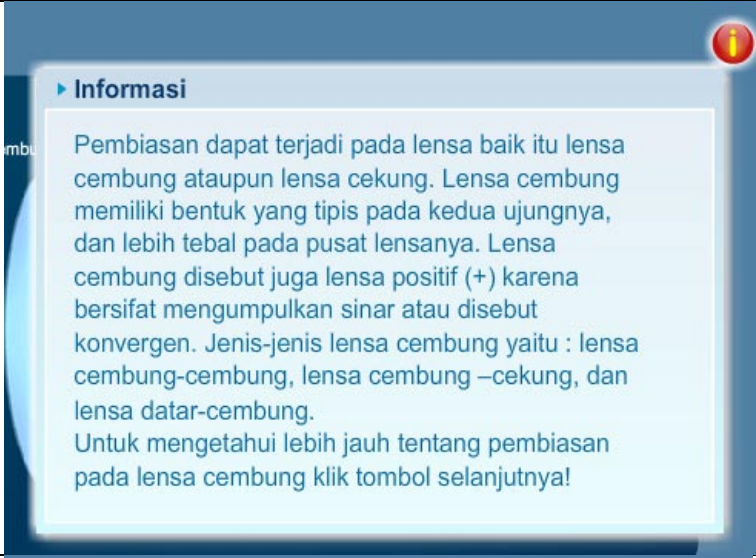
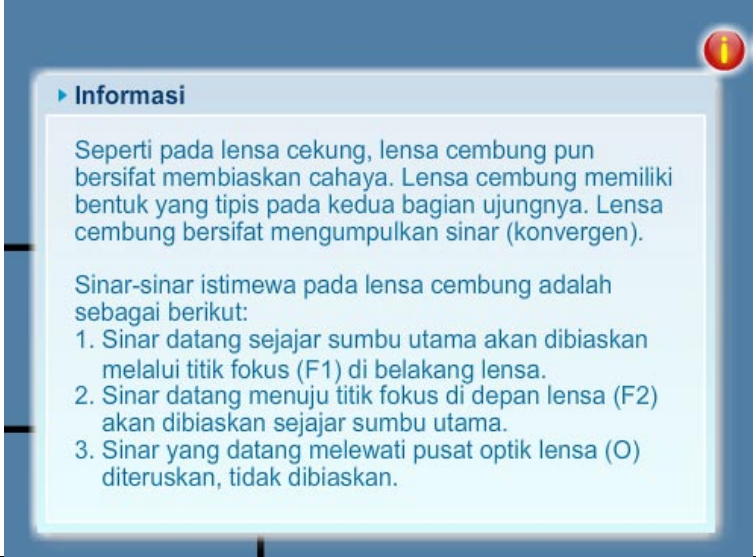
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Subbab Pemantulan →cermin cembung : hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Saat muncul animasi seseorang memegang sendok, kemudian bercermin dengan sendok selanjutnya ada keterangan terlalu cepat animasinya sehingga saat akan berusaha memahami animasi tersebut jadi terganggu	<ul style="list-style-type: none">Beri waktu beberapa saat animasi sebelum teks keterangan muncul.
	<p>Subbab Pemantulan →cermin cembung : hal 3</p> 	<ul style="list-style-type: none">Ada latihan soal tetapi tidak ditulis perintah apapun saat masuk halaman ini	<ul style="list-style-type: none">Diberi tombol help seperti halaman yang  berupa perintah untuk mengerjakan soal dengan cara isikan pada <input data-bbox="1283 1103 1388 1163" type="text"/>
	<p>Penggunaan alat optik →mata→ hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Dalam narasi diminta untuk mengklik button mulai , sementara di frame ini button yang ada adalah button mainkan Perpindahananim asi saat button mulai diklik terlau cepat sehingga ada bagian tertentu terlewati.	<ul style="list-style-type: none">Sebaikkany narasi untuk klik button “mulai” diganti dengan button “mainkan”

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Penggunaan alat optik →mata→ hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Yang ditunjuk oleh garis tsb bukan mata tetapi pupil	<ul style="list-style-type: none">• Untuk menunjukkan mata sebaiknya seluruh gambar mata dibuat daerah yang mengelilingi mata kemudian jika didekatkan akan muncul keterangan tentang mata tersebut
	<p>Mata → presbiopi</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Halaman hanya berupa tulisan tidak ada gambar/ animasi/ bahkan simulasi	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya teks tersebut diganti dengan simulasi
	<p>Mata → kuat lensa</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Halaman hanya berupa tulisan tidak ada gambar/ animasi/ bahkan simulasi	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya teks tersebut diganti dengan simulasi
	<p>Mata → kuat lensa</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Aliran pembiasan caya tidak tepat saat pembentukan bayangan dari lnsa objektif.	<ul style="list-style-type: none">• Perlu perbaikan aliran perambatan cahaya yang benar sesuai dengan konsep yang benar

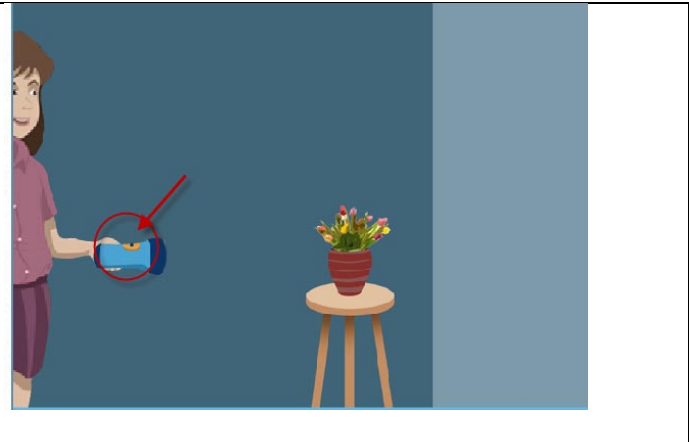

B. Tidak Konsisten Pemanfaatan Tombol Informasi

Tidak Konsisten Pemanfaatan tombol Informasi

	Tombol informasi untuk menerangkan materi
	Tombol informasi untuk menerangkan perintah, sedangkan materi di tulis langsung di animasi.
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi

	<p>Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi</p>
	<p>Tombol informasi untuk menerangkan materi/ animasi</p>
	<p>Tombol informasi untuk menerangkan materi/ animasi</p>

TOMBOL TIDAK KONSISTEN

	<p>Gambar 1, Saat akan menghidupkan lampu, dengan cara mengklik pada tombol di lampu </p>	<p>Perlu adanya konsistensi pemanfaatan tombol saat gambar animasinya merupakan benda yang sama</p>
--	--	---

	<p>Gambar 2. Untuk menghidupkan lampu dengan mengklik </p>	
---	---	--

C. Saran Dan Kesimpulan

Materi Ajar

Kurang konsisten dengan berbagai keterangan pada media

Tombol I untuk informasi kadang untuk menerangkan materi, kadang untuk menerangkan animasi, kadang untuk memberi bantuan tombol yang akan di klik saat menjalankan animasi.

Perlu ada perbaikan navigasi, dan juga keterangan, besar kecil teks/ keterangan animasi yang tidak konsisten.

Besar kecil ukuran teks/ keterangan tidak konsistensi.

Untuk Fasilitas Games: sudah bagus.

Materi Uji sudah bagus dan bisa dimanfaatkan.

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id



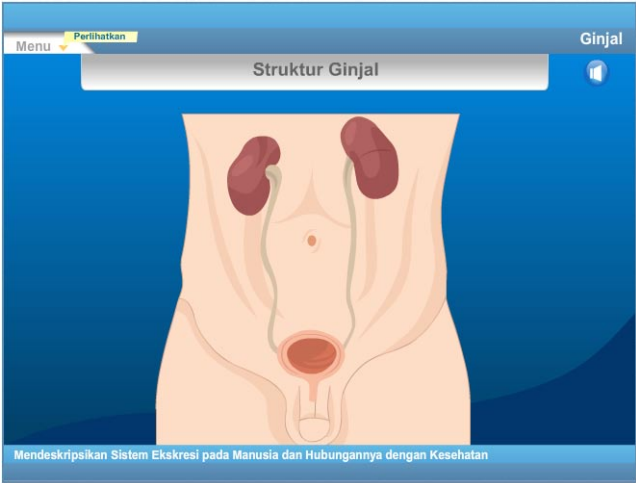
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

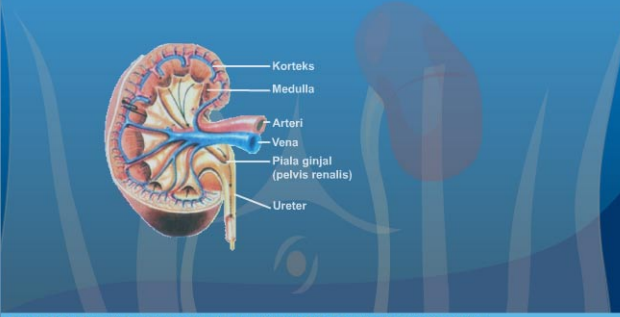

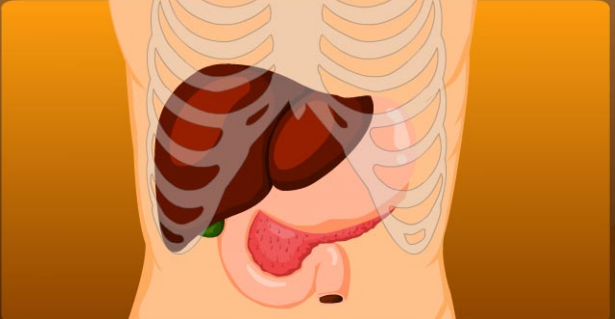
Nama Pengkaji : Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Wonosari

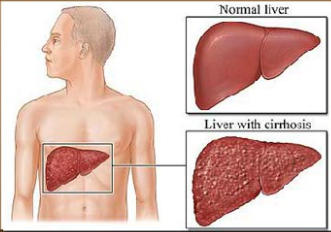
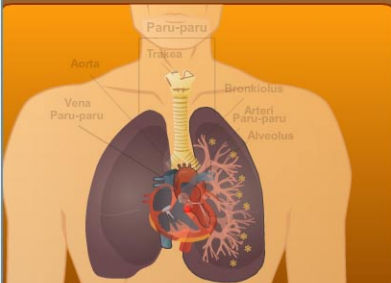


Judul Materi : Sistem Ekresi
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : VII


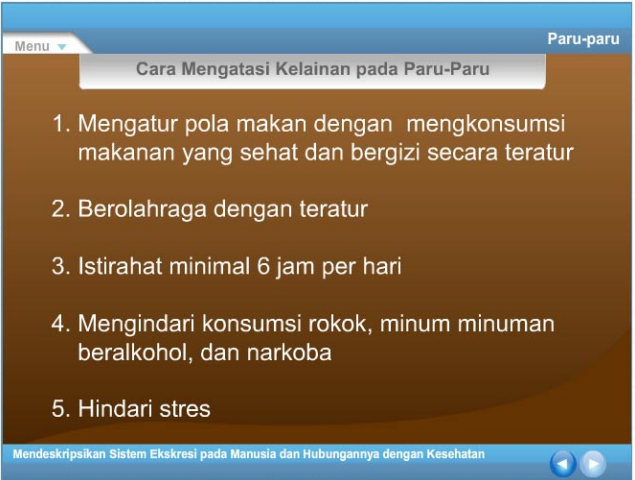
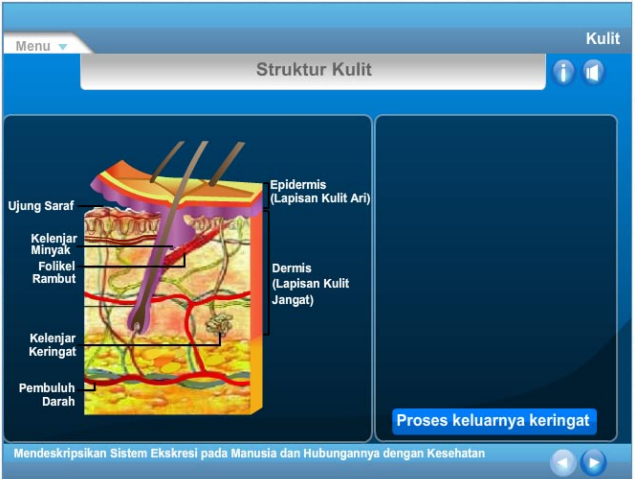

A. Form Pengkajian.




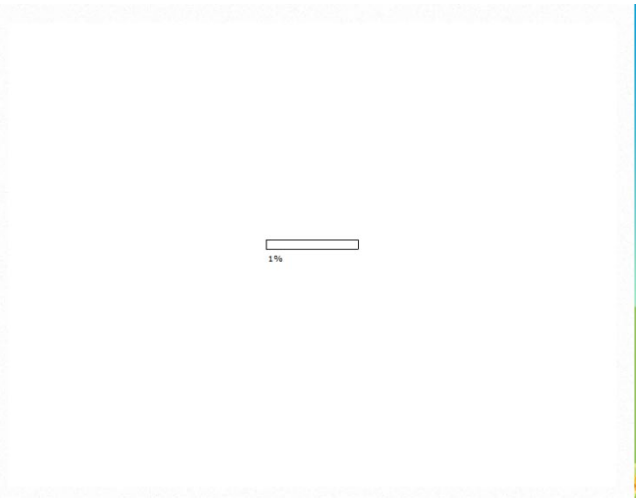
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Bagian menu tombol</p> 	<ul style="list-style-type: none">Menu tombol tidak konsisten,Untuk menu navigasi semua wilayah tombol bisa aktif tetapi untuk Tombol materi dan tombol untuk games hanya aktif di wilayah teksnya saja.	<ul style="list-style-type: none">Untuk  <p>Dan</p>  <p>Sebaiknya semua daerah tombol saat di dekati dengan kursor akan aktif</p>
	<p>Animasi halaman 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Gambar orang dianimasi saat tangan digunakan untuk minum terlihat terputus untuk garis tepinya	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki garis tepinya disambung

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Animasi halaman 1 saat orang masuk ke toilet</p>  	<ul style="list-style-type: none">Tulisan Toilet tidak diperlukan, karena orang tersebut sudah masuk ke toiletGambar badan harusnya tidak tembus dengan dinding maupun daun pintu	<ul style="list-style-type: none">Hilangkan tulisan Toilet pada animasi gambar tersebut, karena dalam animasi sebelumnya tulisan toilet sudah ada diluar, sebelum orang tersebut masuk ke toilet.Walaupun organ tubuh dilihatkan dalam bentuk animasi, gambar manusianya harus tetap tidak tembus pandang dengan dinding maupun daun pintu di belakangnya.
	<p>Materi Ginjal</p> 	<ul style="list-style-type: none">Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div><div><div>Materi Ginjal</div><div><div>Menu</div><div>Ginjal</div><div>Struktur Ginjal</div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div>Halaman proses</div><div><div>Menu</div><div>Ginjal</div><div>Proses Pembentukan Urin</div><div><p>Urin dibentuk di nefron yaitu dengan menyaring darah dan kemudian mengambil kembali ke dalam darah bahan-bahan yang bermanfaat. Dengan demikian akan tersisa bahan tak berguna, yang nantinya akan keluar dari nefron dalam bentuk suatu larutan, yang disebut urin.</p></div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div>Kelainan atau penyakit pada ginjal</div><div><div>Menu</div><div>Ginjal</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Ginjal</div><div><div>A. Gagal Ginjal</div><div><div><div>Penyebab Gagal Ginjal</div><div>1. Kolesterol dalam darah yang tinggi. 2. Minum minuman beralkohol.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Bengkak mata, kaki, nyeri pinggang hebat (kolik), kencing sakit, demam, kencing sedikit, kencing merah/darah, sering kencing.</div><div>Pengobatan : 1. Transplantasi (cangkok) ginjal 2. Dialisis (cuci darah)</div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div>Struktur Hati</div><div><div>Menu</div><div>Hati</div><div>Struktur Hati</div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div><div>Menu</div><div>Hati</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Hati</div><div>Hepatitis</div><div></div><div>Hepatitis adalah radang hati yang disebabkan oleh virus.</div><div>Virus hepatitis ada beberapa macam:</div><div><div>Hepatitis A</div><div>Hepatitis B</div><div>Hepatitis C</div></div><div>Mendeskripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Struktur Paru-Paru</div><div></div><div>< Sebelumnya</div><div>Selanjutnya ></div><div>Mendeskripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Paru-Paru</div><div>A. Asma</div><div></div><div><div>Penyebab : Saluran napas yang mengalami penyempitan karena hiperaktivitas terhadap rangsangan tertentu, yang menyebabkan peradangan.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Mengalami batuk dan mengi (bengek), sesak napas, atau rasa sesak di dada.</div><div>Pengobatan : Dengan rutin melakukan renang.</div></div><div>Mendeskripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer• Gambar / foto orang yang sakit asma	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki• Lebih baik jika ada proses penyemprotan obat orang yang menderita asma
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Paru-Paru</div><div>B. Kanker Paru-paru</div><div></div><div><div>Penyebab : 1. Kebiasaan merokok. 2. Terlalu banyak menghirup debu asbes, kromium, produk protelum dan radiasi ionisasi.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : 1. Batuk yang terus menerus. 2. Sakit dada yang nyeri dan dalam ketika batuk atau tertawa. 3. Nafas pendek dan bengek seperti</div></div><div>Mendeskripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div>Kelainan atau penyakit pada paru-paru</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer• Gambar memiliki dpi yang rendah sehingga saat di lihat secara besar kurang baik	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki• Cari gambar yang memiliki dpi yang besar
	<div>Cara mengatasi kelainan pada paru-paru</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Materi hanya berupa teks tidak ada gambar/ animasi pendukung	<ul style="list-style-type: none">• Perlu adanya gambar/ animasi untuk menjelaskan cara mengatasi kelainan pada paru-paru.• Seluruh keterangan disamping bisa diganti dengan animasi/ video/ gambar.
	<div>Kulit</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div>Gangguan atau kelainan pada kulit</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div><div>Kulit</div></div></div></div><div><div><div></div><div>B. Ringworm</div></div><div><div><div>Penyebab : Infeksi yang diakibatkan jamur.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Timbul bercak lingkaran di kulit.</div><div>Pengobatan : Mengonsumsi obat anti jamur.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div><div>Kulit</div></div></div></div><div><div><div></div><div>C. Psoriasis</div></div><div><div><div>Penyebab : Gangguan pada sistem kekebalan tubuh.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Kulit kemerahan yang terjadi pada kulit kepala, sikut, punggung, dan lutut.</div><div>Pengobatan : Belum dapat disembuhkan secara total, tetapi pengobatan secara teratur dapat menekan gejala menjadi tidak nampak.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div><div>Kulit</div></div></div></div><div><div><div></div><div>D. Kanker kulit</div></div><div><div><div>Penyebab : Penerimaan sinar matahari yang berlebihan.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda :<div><div>1. Benjolan pada kulit yang menyerupai kutil (mengeras seperti tanduk).</div><div>2. Infeksi yang tidak sembuh – sembuh.</div><div>3. Bintik-bintik berubah warna dan ukuran.</div></div><div>Pengobatan : Kemoterapi.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Materi Games:</div></div><div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Materi games tidak bisa dijalankan	<ul style="list-style-type: none">• Perlu diperbaiki

B. Saran Dan Kesimpulan

Materi Ajar

Untuk media dengan judul ekresi, sebagian besar yang perlu diperbaiki adalah narasi pada materi baik untuk ginjal, hati, kulit, dll. Semua materi tersebut Kualitas audionya sangat rendah, terbukti saat laptop sudah dimaksimalkan soundnya narasi hanya terdengar sayup-sayup kurang jelas, dan kurang keras.

Animasi pada media ini hanya pada materi pembuka saja, sedangkan didalamnya hanya berupa gambar dan teks sebagai keterangan. Kurang banyak aktivitas yang bisa dilakukan oleh siswa saat menggunakan media ini sebagai bahan belajar.

Untuk **Materi Uji** sudah bagus tidak

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd)




PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


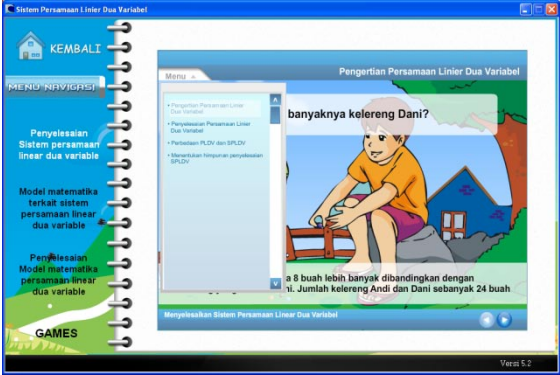
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy-or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014



Nama Pengkaji : Sudaryanto
Sekolah : SMP Negeri 1 Depok
JudulMateri : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

No	Bagian yang salah/ KurangTepat	JenisKesalahan	Saran Perbaikan
1	Slide Pembuka Menu materi Ajar dan Menu MateriUji 	1. CursorberbentukTang anpadapilihan menu tidakmemiliki link ke slide yang ditujuketika di Klik. (PadaNama Menu Materi Ajar danMateriUjisudahpu nya link)	1. CursorberbentukTanga npadagambar menu sebaiknydilinkanke slide yang dituju. Samadengan link yang adapadanama Menu Materi Ajar danMateriUji. Agar semakinmempemudahp enggunabernavigasi.
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadiga ntiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanad arspnbenar / salahlangsungsetalahdij awab.
2	Slide Materi Ajar 	1. Pada Slide Materi Label MateriAjarTidak Ada.	Sebaiknya slide iniadalaberl Materi Ajar , supayaadakonsistensida nruntutdengantombolse belumnya. Atau Icon (tombol)Materi Ajar ditampilkanlebihk ontrasdaripadamateriU ji
		2, Icon Rumahbisanyauntukp erintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKe mbali	Icon berbentukrumahsebaikn yadipergunakanuntukT ombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka)

			dandiletakkan paling atas.
		3.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Kompetensi
		4. Icon bukutidakadaLinknya (Nama Icon sudahadalinknya)	Icon bukusebaiknyadiberi link samadengan label iconnya, karenasacaraumumperhatianpenggunapadaicon nyabukanpada label iconnya.
		5. Musikberjalanterusdal amwaktu lama, tanpaadatomboluntuk mematikan	Sebaiknyaadatomboluntukmematikan music intrumen, karenatidaksemuapenggunanyamandenganmusik.
3.	Slide Materi Ajar	1, Icon Rumahbisanyauntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		2 Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
		3. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggukenadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
		3. GambarpakBowodan Bu Anita tidakkentaraberfungsi seabaitombol	GambarpakBowodan Bu Anita sebaiknyadiberi Icon kecilbertuliskan Klik .

		<p>4. Narasipengantarbeupa audio terlamapubpanjangkar enagambar yang tampiltidaksepenuhnya amengikutiinformasid arinarasi.</p> <p>5. Tombol game ketikadikliktidakseger amuncul slide game Slide game munculterlampu lama, dengna running bar menunjukkanangka 33% terus.</p>	<p>Narasisebaiknyadisesua ikandengangambar yang tampil, sehinggakonteksgambar dapatsepenuhnyaendu kungnarasi.</p> <p>Slide game perludisettingulangsupa ya bias munculsegerasetelahdik lik.</p>
4	<p>Slide Materi Ajar</p> 	<p>1. Narasipengantarbeupa audio terlamapubpanjangkar enagambar yang tampiltidaksepenuhnya amengikutiinformasid arinarasi.</p> <p>2. Tombol X (tutup) tidakberfungsistem estinya</p> <p>3. Tidakadatombol next maupun backpadailustrasianim asi</p>	<p>Narasisebaiknyadisesua ikandengangambar yang tampil, sehinggakonteksgambar dapatsepenuhnyaendu kungnarasi.,ataugambar berubahseiringdenganis inarasi yang diperdengarkan.</p> <p>Tombol X (tutup) sebaiknya menutup slide yang diperlihatkan</p> <p>Pada Slide inisebaiknyadiberitomb olnext dan backpadailustrasianima si</p>
5	<p>Slide Menu PengertianPersamaan Linear DuaVariabel.</p> 	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bias link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyamasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2. TidakadatombolTutup untuk slide pengertianpersamaan linear</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya slide inidiberitomboltutup (Close) untukkembalikemateri Slide di depannya</p>
6	<p>Slide Menu Perbedaan PLDV dan SPLDV</p>	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bias link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyamasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p>

		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk mengembalikan materi Slide di depannya
7	<p>Slide Menu Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV</p>	1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamih menu materi yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segera menutup ketika materi yang dituju sudah tampil.
		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk mengembalikan materi Slide di depannya
		3. Label Menu pull down tidak samadengan label slide yang dituju.	Nama menu pull down sebaiknya samadengan label slide yang dituju. (Pada Pull down tertulis: Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV pada tampilan slide yang dituju tertulis Menentukan akar SPLDV dengan substitusi dan eliminasi.)
8	<p>Slide Materi Ajar Model matematika terkait persamaan linear dua variabel</p>	1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamih menu materi yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segera menutup ketika materi yang dituju sudah tampil.
		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close)

		pengertian persamaan linear	untuk kembali ke materi Slide di depannya
		3. Menu Pull Down tidak memiliki link ketika di klik	Menu pull down dihilangkan saja karena tidak ada slide yang dituju ketika di klik.
9	Slide Materi Ajar Penyelesaian Model matematikaterkait persamaan linear dua variabel	1. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk kembali ke materi Slide di depannya
		2. Menu Pull Down tidak memiliki link ketika di klik	Menu pull down dihilangkan saja karena tidak ada slide yang dituju ketika di klik.
		3. Penulisan Label slide dan Tombol Menu Navigasi tidak konsisten (pada Label slide tertulis variable pada menu tertulis variable)	Label menu disesuaikan menjadi variabel.
10	Materi Uji	1, Icon Rumah bisanya untuk perintah Home (Menu Utama), bukan untuk tombol Kembali	Icon berbentuk rumah sebaiknya digunakan untuk Tombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dan diletakkan paling atas.
		2. Letak tombol Kembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebih baik diletakkan di Menu navigasi paling bawah dengan icon panah ke kiri
		2. Nama Menu Materi Uji belum sesuai dengan fungsinya	2. Menu Materi Uji sebaiknya diganti Materi Latihan, karena pada aktivitasnya berupa latihan soal dan ada respon benar / salah ketika di jawab.
		4. Tombol Tutup Pada Materi Uji kurang sesuai	Pada Akhir aktivitas uji (latihan) tombol tutup sebaiknya

			dakuntukkeluar program, tetapiuntukkembalikem enuutama
--	--	--	--



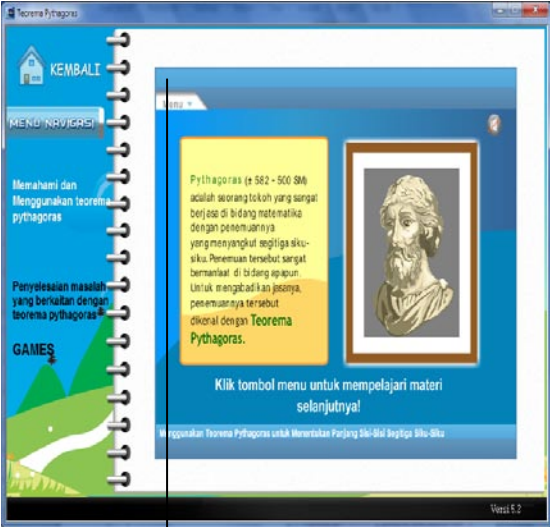
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

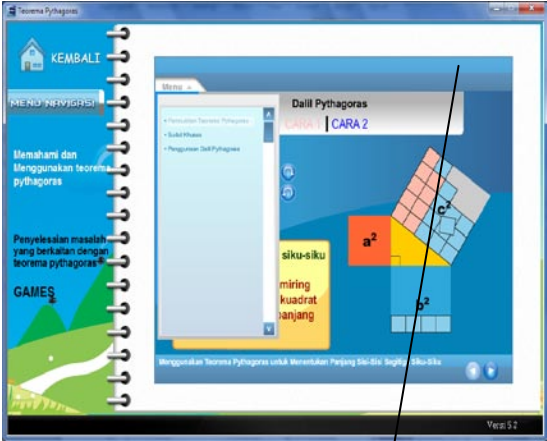
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy-or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

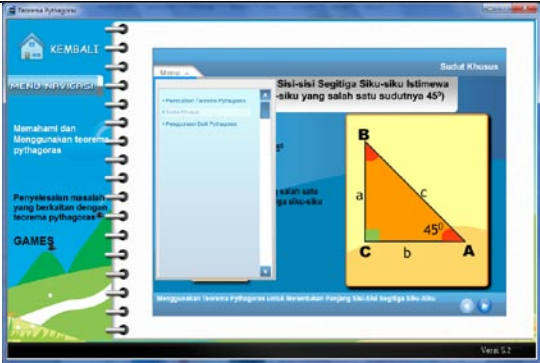
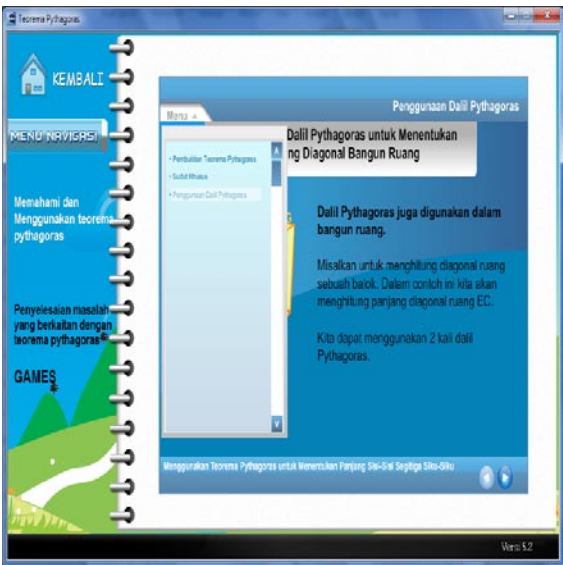
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

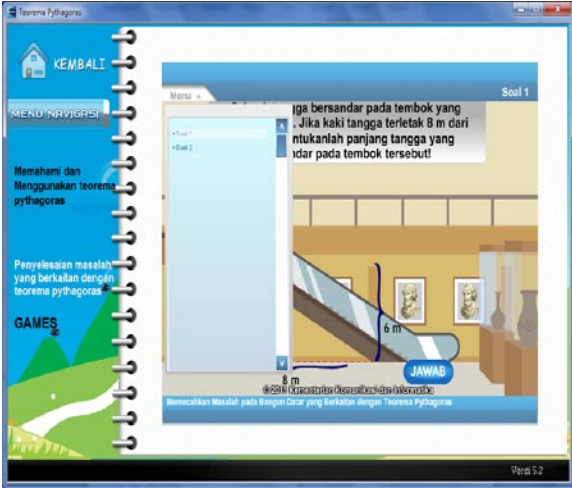
Nama Pengkaji : Sudaryanto
Sekolah : SMP Negeri 1 Depok
JudulMateri : Teorema Pythagoras
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

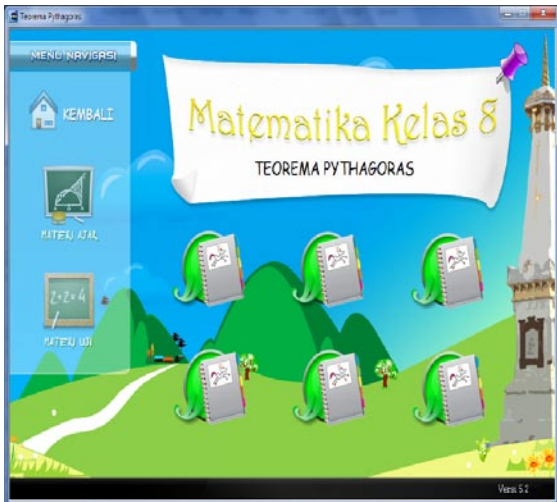
No	Bagian yang salah/ KurangTepat	JenisKesalahan	Saran Perbaikan
1	Slide Pembuka Menu materi Ajar dan Menu MateriUji 	1. CursorberbentukTang anpadapilihan menu tidakmemiliki link ke slide yang ditujuketika di Klik. (PadaNama Menu Materi Ajar danMateriUjisudahpu nya link)	1. CursorberbentukTanga npadagambar menu sebaiknydilinkanke slide yang dituju. Samadengan link yang adapadanama Menu Materi Ajar danMateriUji. Agar semakinmempemudahp enggunabernavigasi.
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadiga ntiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanad arspnbenar / salahlangsungsetalahdij awab.
2	Slide Materi Ajar 	1. Pada Slide Materi Label MateriAjarTidak Ada.	Sebaiknya slide iniadalaberl Materi Ajar , supayaadakonsistensida nruntutdengantombolse belumnya. Atau Icon (tombol)Materi Ajar ditampilkanlebihk ontrasdaripadamateri U ji
		2, Icon Rumahbisanyauntukp erintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKe mbali	Icon berbentukrumahsebaikn yadipergunakanuntukT ombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka)

			dandiletakkan paling atas.
		3.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Kompetensi
		4. Icon bukutidakadaLinknya (Nama Icon sudahadalinknya)	Icon bukusebaiknyadiberi link samadengan label iconnya, karenasacaraumumperhatianpenggunapadaicon nyabukanpada label iconnya.
		5. Musikberjalanterusdal amwaktu lama, tanpaadatomboluntuk mematikan	Sebaiknyaadatomboluntukmematikan music intrumen, karenatidaksemuapenggunanyamandenganmusik.
3.	Slide Materi Ajar	1, Icon Rumah biasa dugunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		2 Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
	diberi label Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras	3. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggukenadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
		4. Label untuk slide Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras kurang kontras	Label untuk slide ini perlu dibuat lebih kontras atau pada bagian atas slide ini diberi label Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras.

4	<div>Slide Menu Pembuktian Teorema Pythagoras.</div> <div></div> <div>Diberi label Pembuktian Teorema Pythagoras</div>	<div>1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamahi materi yang ditampilkan</div> <div>2. Slide ini tidak memiliki label slide.</div>	<div>Sebaiknya Pull down menu segera ditutup ketika materi yang dituju sudah tampil.</div> <div>Sebaiknya pada sisi kanan atas diberi label Pembuktian Teorema Pythagoras. Agar pengguna mengenal tahap slide yang sedang dipelajari dan konsisten dengan slide-slide yang ada pada menu ini.</div>
		<div>3, Icon Rumah biasa digunakan untuk perintah Home (Menu Utama), bukan untuk tombol Kembali</div> <div>4 Letak tombol tidak konsisten. . Letak tombol Kembali (Back) (Pada slide sebelumnya ada di bawah tulisan Menu Navigasi.</div> <div>5. Tombol Menu Navigasi, cukup menganggu karena tidak ada ikon yang fungsinya, padahal hanya label</div>	<div>Icon berbentuk rumah sebaiknya digunakan untuk Tombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dan diletakkan paling atas.</div> <div>Tombol Kembali (Back) lebih baik diletakkan di Menu navigasi paling bawah dengan ikon panah ke kiri setelah tombol Games</div> <div>Tombol Menu Navigasi sebaiknya dihilangkan saja</div>
5	Slide Menu Sudut Khusus	1. Pull Down menu ketika di klik bias link	Sebaiknya Pull down menu

		ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan	segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.
		2, Icon Rumah biasa dugunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		3Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisudahtombol Games
		4. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.
		5. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggu karenadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
6		1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikamateri yang ditujusudahtampil.
		2Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisudahtombol Games
		3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.

		4. Tombol Menu Navigasi, cukupmenggangukar enadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkkansa ja
7	<p>Slide Menu Penyelesaian masalah yang terkait dengan teorema pythagoras</p> 	<p>1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2. Label slide menu kurang tepat letaknya</p> <p>2Letaktomboltidakkon sisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.</p> <p>3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya</p> <p>4. Tombol Menu Navigasi, cukupmenggangukar enadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya letak label menu tidak di bawah tetapi di atas karena berfungsi sebagai judul/heading slide.</p> <p>TombolKembali(Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisudahtom bolGames</p> <p>Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.</p> <p>Tombol Menu Navigasidihilangkkansa ja</p>
8	<p>Slide Menu Penyelesaian masalah yang terkait dengan teorema pythagoras Soal 2</p>	<p>1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2.Label slide menu kurang tepat letaknya</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya letak label menu tidak di bawah tetapi di atas karena berfungsi sebagai judul/heading slide.</p>

		3. Animasi gadis yang mengucapkan sesuatu tetapi tidak ada suara cukup mengganggu	Animasi gadis tersebut dihilangkan saja.	
		2Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games	
		3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.	
		4. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggu karenadikira tombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkkan saja	
10	MateriUji		1. Label materi uji belum ada	Sebaiknya slide ini diberi label Materi Uji atau tombol materi Uji di sisi kiri slide dibuat lebih kontras dibandingkan tombol yang lain
		2, Icon Rumah biasa digunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.	
		2.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekiri	
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadigantiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanadareponbenar / salahketikadijawab.	
		4. TombolTutupPada	PadaAkahiraktivitasuji	

		MateriUjikurangse suai	(latihan) tomboltutupsebaiknyati dakuntukkeluar program, tetapiuntukkembalik em enuutama
--	--	---------------------------	---





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


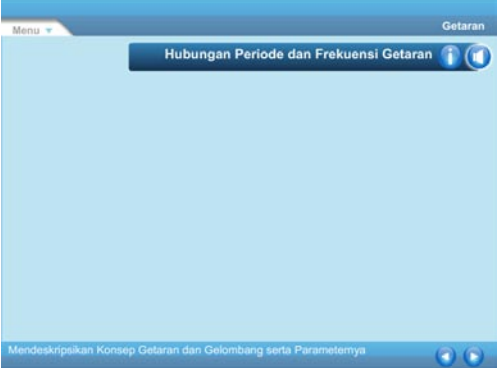


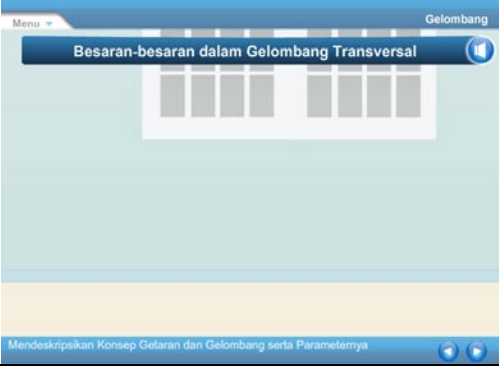
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mai: info@btkp-diy.or.id

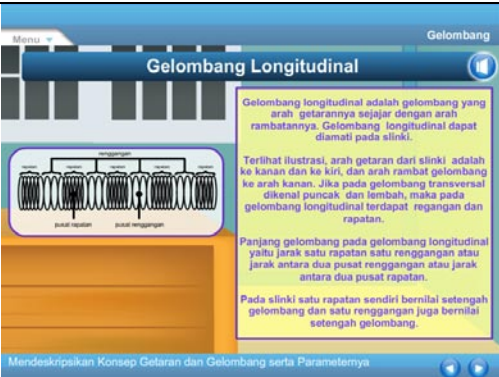

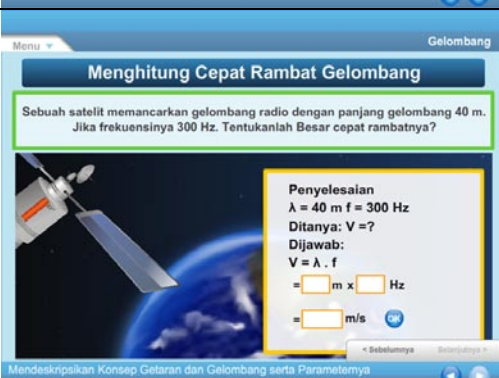


LEMBAR PENGKAIJAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY YAHUN 2014





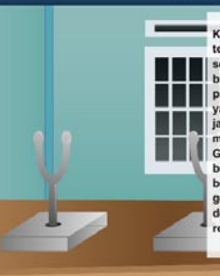
Nama Pengkaji : Suparyanto, S.Pd.T
Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 3 Tempel
Judul Materi : Getaran dan Gelombang
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : Kelas 8



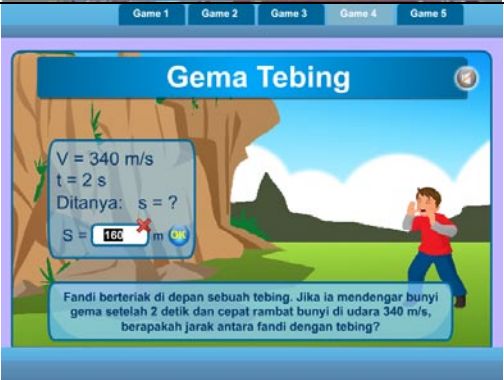
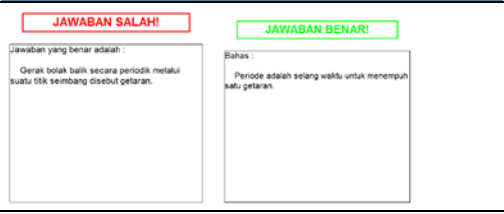
A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		<p>Angka delapan bagian kanan, bulatannya tidak ful melengkung. Seolah-olah terpotong dengan objek yang lain.</p> <p>Judul “Getaran dan Gelombang”, tidak ada animasi dan bentuk huruf monoton.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Materi Ajar Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.▪ Materi Uji Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.	<p>Perbaiki tulisan angka 8.</p> <p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki link tombol, jika gambar animasi di-klik, maka akan masuk frame yang dituju, materi ajar dan materi uji.</p>
		<p>Judul “Getaran dan Gelombang”, tidak ada animasi dan bentuk huruf kurang menarik.</p> <p>Animasi paku yang menancap ke kertas, kurang smooth.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi tombol Kompetensi tidak simetris.▪ Tombol materi “Konsep Getaran dan Gelombang”,	<p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki animasi paku yang menancap pada kertas.</p> <p>Apabila tombol ini merupakan bagian materi ajar, maka posisinya di tengah, menjadi satu dengan tombol tekanan pada benda dan games.</p> <p>Ubah animasi saat hover, tulisan berubah warna</p>

		<p>“Konsep Bunyi” dan Games kurang menarik.</p> <p>Perubahannya hanya mouse berubah menjadi tangan.</p>	<p>menjadi putih.</p>
		<p>Suara narasi terpotong hanya sampai pada ...dalam satu detik. Setelah itu diam.</p>	<p>Semua teks dibaca sampai selesai, sehingga informasi utuh tidak terpotong.</p>
		<p>Pada frame ini tidak ada animasi gambar. Atau suara menunjukkan gambar percobaan, tapi tidak jelas mana yang dimaksud percobaannya..</p>	<p>Kalo informasi ini merupakan kesimpulan dari percobaan gambar sebelumnya, seharusnya tidak pindah frame.</p>
		<p>Tombol menu, jika tidak diklik tutup, tidak akan menutup.</p>	<p>Perbaiki tombol menu, jika mouse sudah tidak berada diatasnya, maka menu akan menggulung sembunyi.</p>
		<p>Ketika animasi diklik dan tombol suara ditekan bersamaan, maka suara akan bertabrakan dan suara ada 2.</p> <p>Animasi akan mengulang, ketika diklik dan diklik lagi.</p>	<p>Perbaiki pergantian animasi, klik mana yang terakhir, itu yang bersuara.</p> <p>Animasi setelah diklik dan klik berikutnya harusnya animasi berhenti, bukannya berjalan terus. Fungsinya mirip pause.</p>
		<p>Terdapat perintah untuk melakukan simulasi, akan tetapi tidak animasi yang muncul.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan animasi dari simulasi tersebut.</p>

	<p>Suara narasi berhenti pada kalimat ...arah rambatannya. Tidak selesai sampai akhir.</p>	<p>Perbaiki animasi suara narasi terhadap semua teks.</p>
	<p>Terdapat perintah untu melakukan simulasi, akan tetapi tidak animasi yang muncul.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan animasi dari simulasi tersebut.</p>
	<p>Pada frame sebelumnya terdapat suara narasi, akan tetapi pada frame ini tidak ada.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan suara narasi.</p>
	<p>Animasi yang sudah berjalan tidak bias diklik lagi.</p>	<p>Perbaiki animasi, jika diklik pemain yang lain, maka akan dimainkan lagi. Begidtu seterusnya untuk gambar yang lain.</p>
	<p>Sebelum suara narasi untuk menjelaskan tentang bunyi, tulisan “Bunyi adalahbergetar” sudah muncul dahulu. Sehingga user sudah tahu terlebih dahulu, sebelum suara narasi.</p>	<p>Perbaiki kemunculan tulisan “Bunyi adalahbergetar”, akan keluar setelah suara narasi selesai.</p>

<div><div>Menu</div><div>Frekuensi Gelombang Bunyi</div><div><div>Frekuensi Gelombang Bunyi</div><div>Geser jenis hewan yang sesuai ke dalam kotak jenis frekuensi gelombang bunyi yang diperlihatkan.</div><div><div>Infrasonik</div><div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div>	<p>Posisi kota infrasonic dan kotak gambar tidak simetris, kurang ke bawah.</p>	<p>Perbaiki posisi tata letak gambar.</p>
<div><div>Menu</div><div>Nada dan Desah</div><div><div>Nada dan Desah</div><div>Klik benda-benda di bawah ini</div><div><div>Nada</div><div><div>Nada adalah bunyi yang frekuensi dan periodenya teratur.</div></div><div><div>Desah</div><div><div>Desah adalah bunyi yang frekuensi dan periodenya tidak beraturan</div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div></div>	<p>Ketika harmoni diklik muncul suara harmoni dilanjutkan suara narasi. Ketika gambar yang lain diklik, maka akan muncul suara baru yang muncul menimpa suara yang sebelumnya. Sehingga tidak terdengar jelas suara narasi tersebut oleh user.</p>	<p>Perbaiki pergantian animasi yang berjalan. Ketika animasi diklik, suara yang lain berhenti dan bergantian dengan suara yang baru.</p>
<div><div>Menu</div><div>Frekuensi dan Nada</div><div><div>Hubungan Frekuensi dan Nada</div><div>Nada adalah perbandingan nada-nada yang memiliki frekuensi tertentu. Nada standar internasional adalah nada A, dengan frekuensi 440 Hz. Berdasarkan hal itu, maka frekuensi nada lain dapat ditentukan dengan membandingkan nada yang ingin diketahui frekuensinya dengan nada yang sudah diketahui frekuensinya. Misalnya : a. frekuensi nada C berbanding frekuensi nada E adalah: $f_C : f_E = 24 : 30$, b. frekuensi nada C berbanding frekuensi nada G adalah: $f_C : f_G = 24 : 36$.</div><div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div>	<p>Pada narasi pertama muncul diikuti kemunculan tulisan “Nada”, jika tombol sebelumnya diklik, maka tulisan akan hilang dan berhenti.</p> <p>Ketika muncul gambar not, suara sempat berhenti dan melanjutkan narasi kembali.</p>	<p>Perbaiki tombol sebelumnya, jika diklik maka tidak aka nada perubahan apapun.</p> <p>Perbaiki animasi suara narasi dengan tidak berhenti atau hilang ketika gambar not muncul.</p>
<div><div>Menu</div><div>Frekuensi dan Nada</div><div><div>Hubungan Frekuensi dan Nada</div><div>Sekarang, jika diketahui frekuensi nada A sebesar 440 Hz, hitunglah besar frekuensi nada G.</div><div>Jawab :</div><div>Dari deretan nada dan frekuensi pada tabel diperoleh perbandingan frekuensi nada A dan G adalah 40 : 36.</div><div>Jadi, $f_A : f_G = \frac{\quad}{\quad} : \frac{\quad}{\quad}$</div><div>$f_G = \frac{\quad}{\quad} \times f_A = \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$</div><div>OK</div><div>Jadi, frekuensi dasar G adalah <input type="text"/> Hz.</div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div>	<p>Tidak ada suara narasi apapun pada frame ini.</p>	<p>Tambahkan animasi suara narasi.</p>
<div><div>Menu</div><div>Resonansi</div><div><div>Resonansi</div><div>Ketika satu garputala bergetar, getaran tersebut mampu menggetarkan udara di sekelilingnya sehingga menimbulkan bunyi. Getaran ini diteruskan oleh partikel-partikel udara sehingga garputala lain yang mempunyai frekuensi sama dan jaraknya berdekatan akan bergetar dan menimbulkan gelombang bunyi pula. Garputala yang mempunyai frekuensi berbeda tidak akan terpengaruh. Proses bergetarnya garpu tala yang lain karena getaran dari garpu tala yang dipukul dengan frekuensi yang sama ini dinamakan resonansi.</div><div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div>	<p>Tidak ada penekanan huruf “Resonansi”, sehingga tidak pengaruh penting tidaknya resonansi.</p>	<p>Beri penekanan teks “resonansi” yang membedakan dengan tulisan lainnya. Bias di cetak miring atau garis bawah.</p>

	<p>Ketika gambar diklik bersamaan, maka suara narasi akan bercampur dengan suara narasi yang lain. Sehingga user tidak bias mendengar dengan jelas.</p>	<p>Perbaiki animasi gambar, ketika gambar diklik maka animasi gambar yang lain berhenti.</p>
	<p>Setelah suara animasi pesawat terbang, tiba-tiba berhenti. Tidak ada suara narasi, padahal frame sebelumnya ada suara narasi.</p>	<p>Tambahkan suara narasi.</p>
	<p>Pada frame ini, ketika tombol OK diklik, tidak terjadi apa-apa.</p> <p>Pada kotak pengisian, user tidak bias mengetikan angka 7 dan 8.</p>	<p>Perbaiki animasi tombol OK.</p> <p>Perbaiki script perintah animasi, sehingga user bias memasukan angka 7 dan 8.</p>
	<p>Hampir semua pengaturan margin jawaban dalam kotak tidak simetris. Terlalu mepet dengan garis.</p>	<p>Perbaiki margin tulisan dalam kotak jawaban.</p>

- B. Saran dan Kesimpulan
- Secara umum media “Gelombang dan Getaran” ini masih banyak perbaikan, baik dari segi tombol navigasi, suara dan gambar.
- Semakin ke dalam materi, animasi dan suara ataupun musik berkurang. Bahkan tidak ada. Hal ini cukup mengurangi kenyamanan user dalam menggunakan media ini.
 - Setiap frame perlu adanya cek ulang. Pada setiap frame terdapat judul yang double, sehingga ini membuang waktu user untuk membacanya.
 - Kualitas suara narasi setiap frame berbeda-beda, baik tingkat kekerasan maupun kejelasan suara.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media,

Suparyanto, S.Pd.T





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


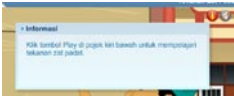

Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mai: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAIJAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY YAHUN 2014

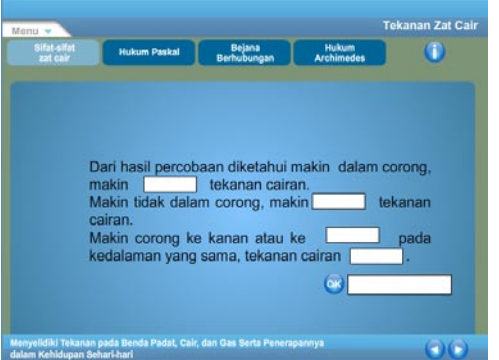


Nama Pengkaji : Suparyanto, S.Pd.T
Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 3 Tempel
Judul Materi : Tekanan
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : Kelas 8




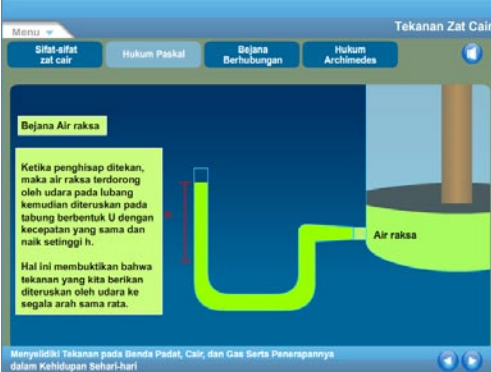
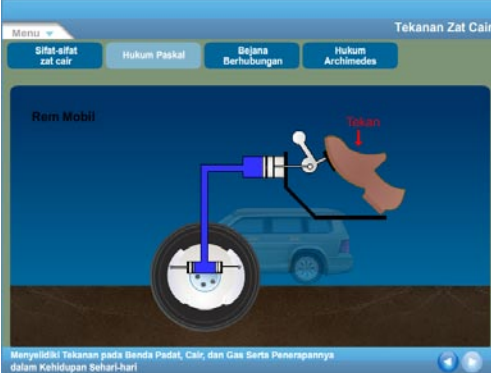

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		<p>Angka delapan bagian kanan, bulatannya tidak full melengkung. Seolah-olah terpotong dengan objek yang lain.</p> <p>Judul “Tekanan”, tidak ada animasi dan bentuk huruf monoton.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Materi Ajar Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.▪ Materi Uji Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.	<p>Perbaiki tulisan angka 8.</p> <p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki link tombol, jika gambar animasi di-klik, maka akan masuk frame yang dituju, materi ajar dan materi uji.</p>
		<p>Judul “Tekanan”, tidak ada animasi dan bentuk huruf kurang menarik.</p> <p>Animasi paku yang menancap ke kertas, kurang smooth.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi tombol Kompetensi tidak simetris.▪ Tombol “Menyelidiki tekanan pada benda” dan	<p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki animasi paku yang menancap pada kertas.</p> <p>Apabila tombol ini merupakan bagian materi ajar, maka posisinya di tengah, menjadi satu dengan tombol tekanan pada benda dan games.</p> <p>Perbaiki posisinya, jarak atas dengan bawah sama.</p>

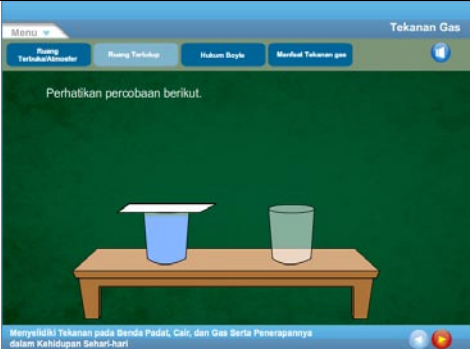

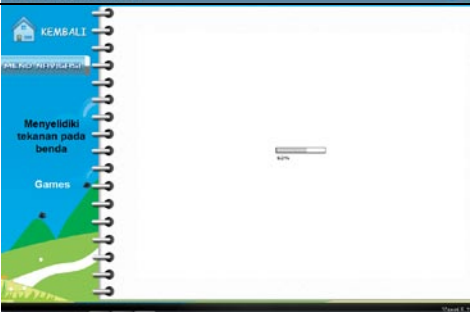
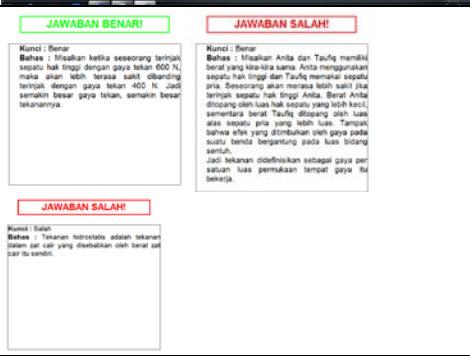
		<p>“Games” kurang simetris. Jarak atas dan bawah tidak sama, kesannya bawah masih longgar.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tombol materi “Menyelidiki tekanan pada benda” dan Games kurang menarik. Perubahannya hanya mouse berubah menjadi tangan.	Ubah animasi saat hover, tulisan berubah warna menjadi putih.
	Musik pembuka.	Musik yang berjalan antara intro dan menu utama sama. Seharusnya dibedakan,walaupun jedanya pendek.	Saran musik berganti saat masuk menu utama.
		<p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tooltip I atau informasi yang muncul, menutupi sebagian animasi.  <ul style="list-style-type: none">▪ Menu, ketika diklik maka muncul submenu.  <p>Lebar bawah atau ruang kosong bawah terlalu luas, sehingga tidak nyaman dilihat.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi Tombol Play tidak simetris. Padahal pada next frame, posisi tombol berada di sebelah kanan bawah▪ Tombol Sound, posisinya mengurangi keutuhan gambar animasi. <p>Warna taskbar atas dan bawah tidak simetris warnanya.</p> <p>Judul “Tekanan Zat Padat” letaknya di kanan.</p>	<p>Kalo tombol i ini bertujuan supaya user meng-klik tombol play, lebih baik ini dihilangkan dan diganti dengan penambahan animasi tulisan “Tekan disini” di samping kiri Tombol Play. Sehingga ada penekan pada tombol play.</p> <p>Perpendek background, sesuai dengan jarak untuk 3 submenu tersebut.</p> <p>Ubah posisi tombol play di taskbar bawah, sebelah kanan sendiri.</p> <p>Pindah letaknya di atas, paling kanan.</p> <p>Ubah dengan warna gradasi biru ke terang atau warna 3D.</p> <p>Ubah di tengah atau paling kiri.</p>

	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Padat</div><div><div>Informasi</div><div>Makin besar gaya yang diberikan, makin besar tekanan yang dihasilkan jika luas permukaannya tetap.</div><div>Makin kecil luas permukaan bidang tekan, makin besar tekanan yang diberikan jika gaya yang diberikan tetap.</div></div><div></div></div>	<p>Saat animasi berjalan, suara keras. Akan tetapi saat pembacaan inti materi (informasi), suara mengecil dan tidak terdengar jelas.</p> <p>Informasi ini muncul ketika tombol mouse berada diatas tombol i. ini mengurangi penekanan pentingnya materi.</p> <p>Tombol suara, jika di OFF kan, suara berhenti. Tetapi jika animasi paku 1 selesai, saat mulai animasi paku 2 maka suara muncul kembali.</p>	<p>Suara diperkeras atau disamakan dengan yang awal.</p> <p>Informasi ini muncul secara otomatis setelah animasi (pemukulan paku) selesai. Saran, ketika animasi selesai, keterangan tersebut muncul sendiri (otomatis) tanpa harus mouse didekatkan pada tombol i.</p> <p>Perbaiki tombol suara, jika animasi paku 1 selesai dan mulai animasi paku 2, suara tetap hilang. Begitu juga dengan animasi paku 3. Sekali klik, maka suara tidak terdengar untuk semua animasi.</p>
	<div><div>Dengan besar gaya yang sama, makin kecil luas permukaan ujung paku, maka makin mudah paku masuk ke dalam kayu. Begitu pula dengan pisau, makin tajam pisau, makin mudah untuk mengiris daging.</div><div>Pada kedua contoh tersebut, ada hubungan antara gaya dan luas permukaan bidang tekan. Hubungan tersebut dinyatakan oleh Pascal dengan besaran yang disebut tekanan.</div></div> <div><div>pisau tajam</div><div>pisau tumpul</div><div></div></div>	<p>Suara pada frame ini lebih kecil dari frame sebelumnya.</p> <p>Warna background yang terdiri dari 2 warna membuat tata letak antara tulisan dan animasi tidak simetris.</p> <p>Tulisan dibuat tebal (bold) dan font standart, sehingga terkesan rapat dan kurang nyaman dilihat dan dibaca.</p>	<p>Suara diperkeras, setidaknya sama dengan sebelumnya.</p> <p>Ubah posisi warna background, yang warna cokelat tua agak ke atas, sehingga membagi dua letak tulisan dan animasi berbeda.</p> <p>Tulisan tidak perlu ditebalkan. Ditambahkan animasi keluarnya teks ini seiring dengan suara yang terdengar.</p>
	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Padat</div><div><div>Menurut Blaise Pascal (1658), tekanan berbanding lurus dengan gaya dan berbanding terbalik dengan luas permukaan alas / bidang tekan.</div><div>$P = \frac{F}{A}$</div><div>dengan: P = tekanan (N/m² atau Pascal) F = gaya (N) A = luas permukaan alas / bidang tekan (m²). Satuan tekanan dalam sistem internasional, yaitu N/m² disebut juga Pascal (Pa) 1 p_a = 1 N/m². Tekanan merupakan besaran skalar karena tidak memiliki arah tertentu. Tekanan dinotasikan dengan huruf P.</div></div><div><div>Menyelidiki Tekanan pada Benda Padat, Cair, dan Gas Serta Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari</div></div></div>	<p>Tampilan: Tulisan muncul dengan animasi, tanpa ada suara dan musik. Hal ini mengurangi kesan animasi sebelumnya hilang.</p>	<p>Berikan suara narasi dari tulisan tersebut.</p>
	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Cair</div><div><div>Sifat-sifat zat cair</div><div>Hukum Pascal</div><div>Bejana Berhubungan</div><div>Hukum Archimedes</div></div><div></div><div><div>Menyelidiki Tekanan pada Benda Padat, Cair, dan Gas Serta Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari</div></div></div>	<p>Animasi : saat panah ke bawah ditekan, beberapa menit tombol suara hilang. Sehingga user, untuk mengulang keterangan awal tidak bias.</p> <p>Pada saat tertentu tanda panah kebawah ditekan, animasi jarak h tidak berubah (diam). Padahal tanda panah masih bias digerakan.</p>	<p>Tombol suara tetap ada, jangan dihilangkan.</p> <p>Jika jarak h berhenti, seyogyanya corong juga berhenti. Artinya ketika tanda panah ditekan, corong tetap diam.</p>

		<p>Tombol 4 submenu diatas kurang simetris jaraknya.</p>	<p>Perbaiki jarak dan tempat tombol.</p>
		<p>User tidak akan tahu apa yang harus dikerjakan, ketika tidak menekan tombol i.</p> <p>Tata letak tulisan tidak simetris.</p>	<p>Tambahkan perintah untuk melengkapi kalimat secara langsung di atas soal tersebut.</p> <p>Perbaiki tata letak soal, supaya simetris.</p>
		<p>Tata letak gambar dan kalimat tidak simetris.</p> <p>Kalimat tidak ada background tersendiri, sehingga kesannya berantakan, tidak beraturan. Karena dibelakangnya terdapat warna biru dan hitam.</p> <p>Penggunaan warna tidak konstan hitam. Terkadang menggunakan putih.</p>	<p>Perbaiki tata letak gambar dan tulisan supaya simetris.</p> <p>Beri background tersendiri untuk tulisan atau warna hitamnya dihilangkan. Sehingga nyaman dilihat kalimatnya.</p> <p>Gunakan 1 warna yang pasti. Dan posisi tombol next dan prev, dipindah ke kanan.</p>
		<p>Tombol:</p> <p>Fungsi tombol i,kalo tidak diklik maka user tidak akan muncul perintah “untuk menekan tombol play”.</p> <p>Padahal user akan cenderung langsung klik tombol play,daripada tombol i.</p> <p>Tombol Play bentuknya tidak sepadan dengan warna belakang dan tombol lainnya.</p> <p>Tulisan terlalu kecil dan kurang mencolok. Serta tidak simetris letaknya.</p>	<p>Tombol i dihilangkan,diganti dengan animasi tulisan “klik disini” pada tombol play.</p> <p>Ubah dan sesuaikan dengan warna tombol lainnya, yang dominan biru.</p> <p>Perbesar bentuk tulisan dan beri background kotak/ persegi untuk penekanan pentingnya teks tersebut.</p>

	<p>Kalimat yang ditulis tidak lengkap, ada kurang. Sehingga mengurangi maknanya.</p> <p>Posisi tulisan menutupi gambar animasi.</p> <p>Animasi berjalan secara looping/ akan play lagi, tetapi suara tidak keluar dengan otomatis.</p>	<p>Perbaiki kaimat dengan benar.</p> <p>Letakkan tulisan diatas mobil atau bagian atas gambar, sehingga tulisan tidak menutupi animasi yang sedang berjalan.</p> <p>Jika animasi berjalan, maka suara juag harus terdengar dengan otomatis juga.</p>
	<p>Pada 2 frame ini tidak animasi atau musik yang berjalan, sehingga kurang menarik.</p>	<p>Tambahkan animasi suara atau musik.</p>
	<p>Informasi untuk meng-klik tombol Out dan In mengganggu layar di depan.</p>	<p>Hilangkan informasi ini, user sudah tahu dengan sendirinya karena terdapat tombol panah dengan animasi bergerak maju mundur.</p>
	<p>Tidak tombol replay atau untuk mengulangi animasi pada frame ini.</p>	<p>Tambahkan tombol replay di kanan bawah.</p>
	<p>Tidak ada penjelasan ataupun informasi tentang animasi apa yang sednag berjalan ini.</p>	<p>Tambahkan narasi suara atau informasi tulisan.</p>
	<p>Pada bagian ini terdapat gambar yang keluar duluan.</p>	<p>Perbaiki dengan menyembunyikan gambar tersebut.</p>

<div><div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>
--

	<p>Pada frame ini suara narasi akan bertabrakan ketika tombol next ditekan (ketika narasi dibacakan, klik tombol next, maka ketika narasi belum selesai membaca, sudah terdengar suara yang lain).</p>	<p>Perbaiki pergantian suara narasi. Ketika tombol next ditekan, maka otomatis suara akan berganti dengan suara berikutnya.</p>
	<p>Posisi tombol Menu, ketika di klik submenu didalamnya dan gambar menu masih terbuka jika tidak ditutup.</p>	<p>Perbaiki pergantian tombol Menu, ketika mouse diarahkan keluar dari gambar menu maka akan otomatis menu akan menggulung sembunyi.</p>
	<p>Menu games tidak berjalan.</p>	<p>Perbaiki link gamesnya.</p>
	<p>Banyak posisi jawaban tidak simetris, tulisan tidak ada jarak dengan batas kiri kanannya.</p>	<p>Perbaiki posisi tata letak tulisan dan gambarnya supaya simetris.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum media “Tekanan” ini masih banyak perbaikan, baik dari segi tombol navigasi, suara dan gambar. Sebagian besar kekurangannya adalah pada posisi tata letak. Semakin ke dalam materi, animasi dan suara ataupun musik berkurang. Bahkan tidak ada. Jenis tingkatan keras tidaknya dalam tiap frame berbeda, ada yang keras ada tidak. Hal ini cukup mengurangi kenyamanan user dalam menggunakan media ini. Setiap frame perlu adanya cek ulang.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media,

Suparyanto, S.Pd.T



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

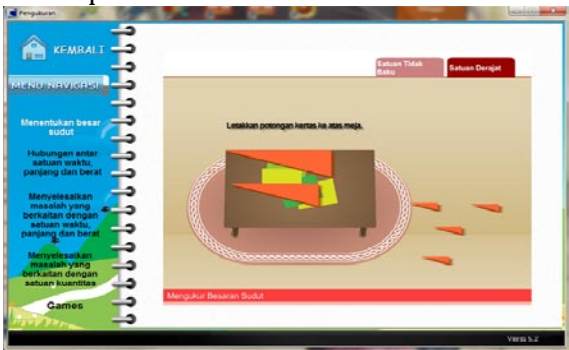
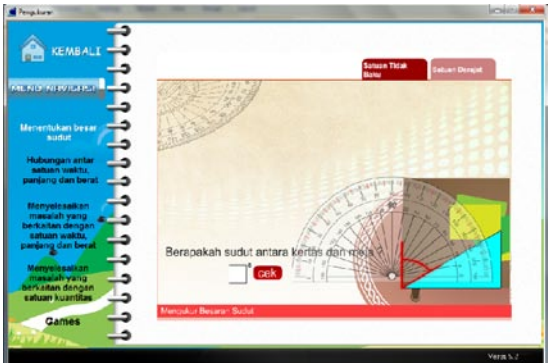
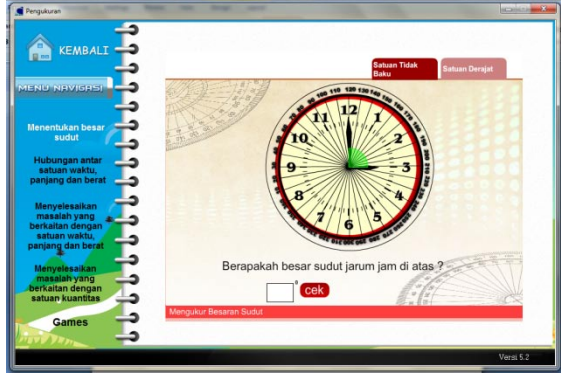
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

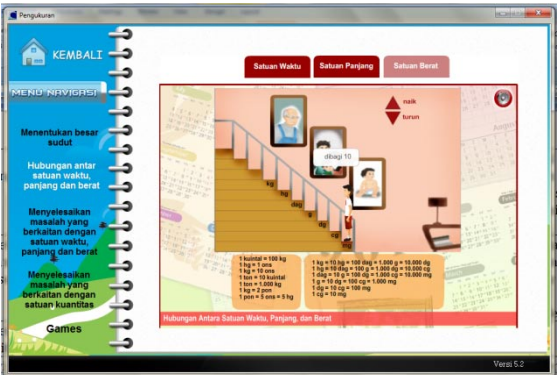


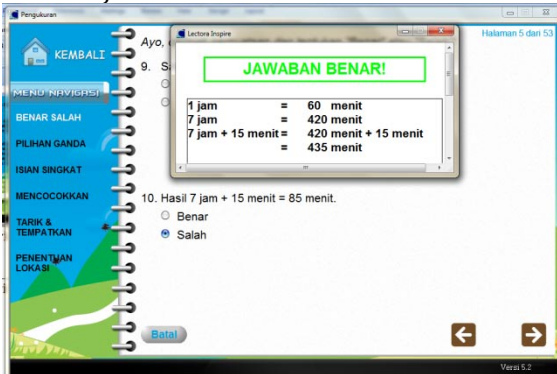
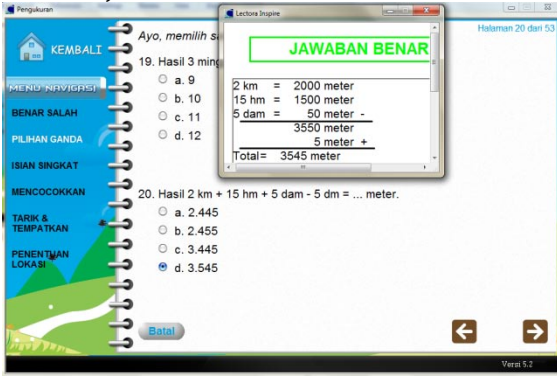
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

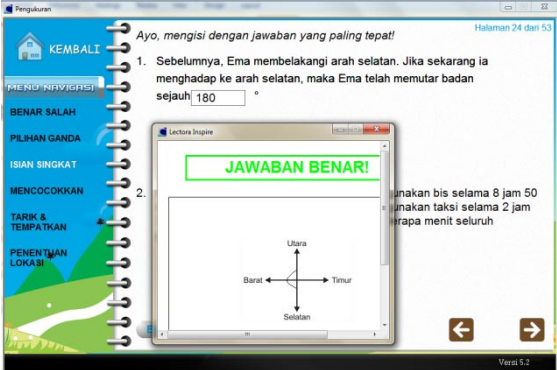
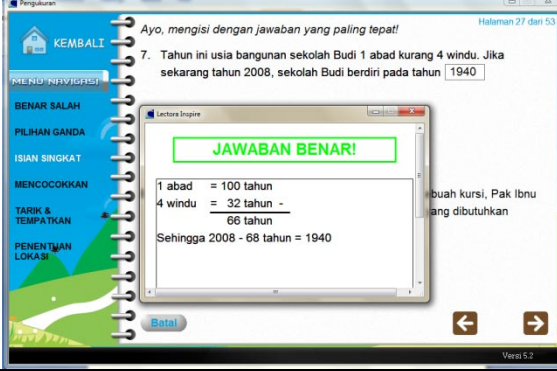
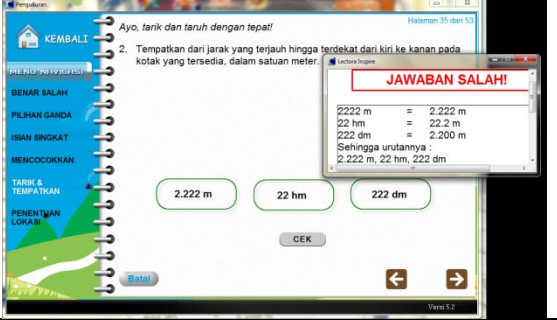
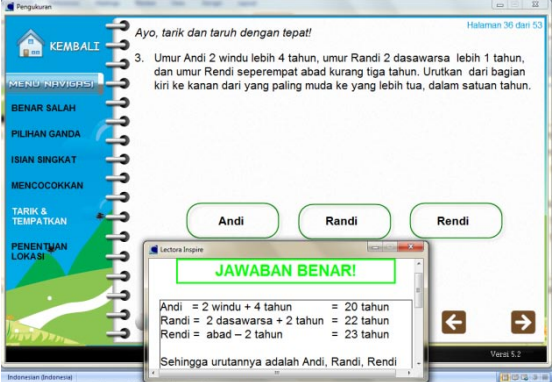
Nama Pengkaji : Susanti, S.Pd.
Sekolah / Instansi : SD Negeri Gentan Ngaglik

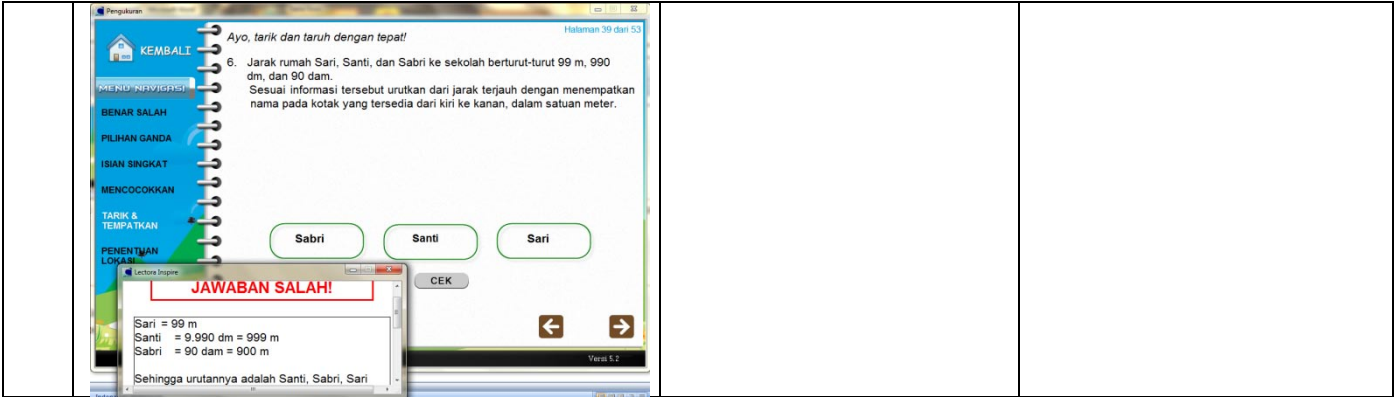
Judul Materi : Pengukuran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : IV

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Menentukan besar sudut dengan potongan kertas pada soal latihan 	Potongan kertas bentuknya saat belum ditempatkan tidak berhimpit dengan potongan kertas yang lain.	Sebaiknya diberi tombol pemutar untuk memutar potongan kertas supaya bentuknya dapat berhimpit dengan potongan lainnya
2.	Menentukan besar sudut dengan satuan derajat yaitu dengan busur pada soal latihan nomor ke-2 	Busur tidak dapat diputar untuk mengukur sudut supaya dimulai dari 0 derajat	Diberi tombol pemutar busur
3.	Menentukan besar sudut dengan satuan derajat yaitu dengan busur pada soal latihan nomor ke-4 	Untuk siswa kesulitan cara menghitungnya	Diberi panduan memberi tanda antara 120 dengan 130, misal huruf A. Di bawah diberi kotak untuk menuliskan besar sudut A kemudian dikali jumlah bagiannya. Siswa ditugaskan menghitung jumlah bagiannya barulah dihitung hasilnya. $\boxed{}^{\circ} \times \boxed{} = \boxed{}^{\circ}$ <p>Sudut A jumlah bagian</p>

4.	<p>Menu hubungan antar satuan waktu, panjang, dan berat, pada bagian Satuan berat</p> 	Tidak ada contoh soal latihan	Diberi contoh soal latihan mengubah satuan berat dari satuan yang satu ke satuan yang lain, misal dari kg ke gram.
5.	<p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan waktu, panjang, dan berat, pada soal nomor 6</p> 	Terlalu sulit untuk siswa SD jika gabungan kg dan ons dijadikan pon apalagi hasilnya bilangan desimal	Sebaiknya yang ditanyakan dalam bentuk ons atau soalnya dibuat agar apabila dijadikan pon tidak menjadi bilangan desimal.
6.	<p>Menyelesaikan masalah dengan satuan kuantitas</p> 	Tidak ada soal untuk gross dan rim	Diberi soal latihan
7.	<p>Materi uji soal Benar Salah Nomor 10</p> 	Penjelasan untuk jawaban "Salah" tidak sesuai dengan soal	Diganti seperti penjelasan untuk jawaban "Benar"
8.	<p>Materi Uji soal Pilihan Ganda nomor 20</p> 	Kunci salah	<p>Harusnya:</p> $ \begin{array}{rcl} 2 \text{ km} & = & 2.000 \text{ meter} \\ 15 \text{ hm} & = & 1.500 \text{ meter} \\ 5 \text{ dam} & = & 50 \text{ meter} \\ \hline & & 3.550 \text{ meter} \\ + & & \\ 5 \text{ dm} & = & 0,5 \text{ meter} \\ \hline & & 3.549,5 \text{ meter} \end{array} $

9.	<p>Materi uji soal isian nomor 1</p> 	Penjelasan tidak ada besar putarannya	Ditulisi 180 ° dan diberi arah panah
10.	<p>Materi uji soal Isian nomor 7</p> 	Penjelasan salah $100 - 32 = 62$	Harusnya $100 - 32 = 68$
11.	<p>Materi uji Soal Tarik dan Tempatkan nomor 2</p> 	Kunci salah (sudah benar jawabannya tapi feedback nya jawaban salah) penjelasan jawaban juga salah	Harusnya penjelasannya: $2222\text{ m} = 2.222\text{ m}$ $22\text{ hm} = 2.200\text{ m}$ $222\text{ dm} = 22,2\text{ m}$
12.	<p>Materi Uji soal Tarik dan Tempatkan nomor 3</p> 	Penjelasan jawaban tidak sesuai soal. Tertulis di media: Andi = 2 windu + 4 tahun = 20 tahun Randi = 2 dasawarsa + 2 tahun = 22 tahun Rendi = abad - 2 tahun = 23 tahun	Harusnya penjelasan jawaban sebagai berikut: Andi = 2 windu + 4 tahun = 20 tahun Randi = 2 dasawarsa + 1 tahun = 21 tahun Rendi = ¼ abad - 2 tahun = 23 tahun
13.	<p>Materi Uji soal Tarik dan Tempatkan nomor 6</p>	Kunci tidak sesuai dengan soal. Di soal Santi jarak rumahnya 990 dm, di kunci jawaban jarak rumah Santi 9.990 dm	Di soal jarak rumah Santi diganti 9.990 dm



B. Saran dan Kesimpulan
Media perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Yogyakarta, 08 April 2014
Pengkaji Media

Susanti, S.Pd.
NIP. 19860820 200902 2 006



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327




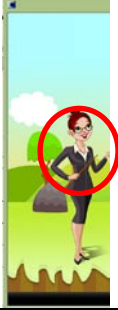
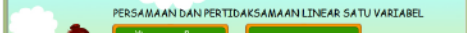


Website : , e-mail : info@btkp-diy.or.id

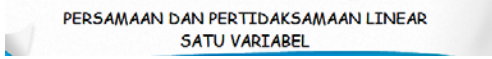

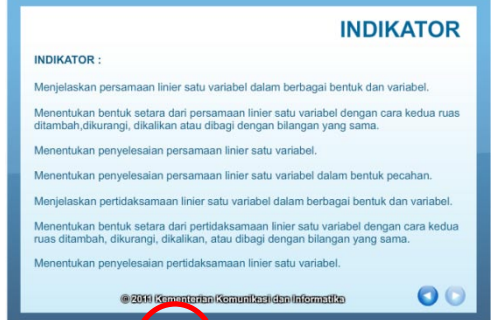
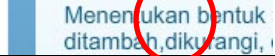
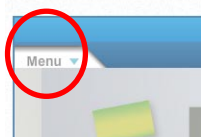
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

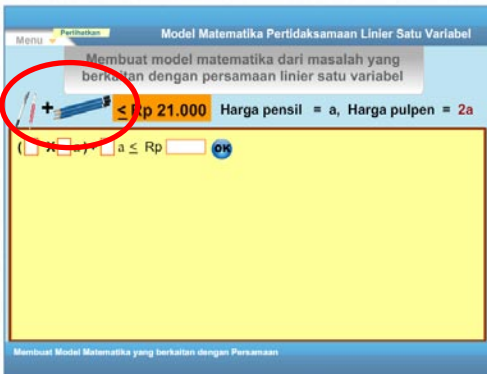
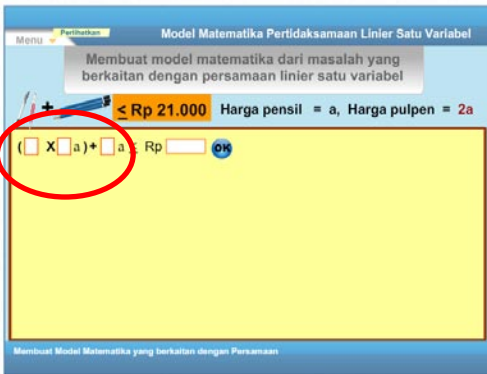
Nama Pengkaji : Toni Hermanto, A.Md
Sekoah / Instansi : SMPIT ABU BAKAR YOGYAKARTA

Judul Materi : Persamaan dan Pertidaksamaan Linier satu Variabel
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VII



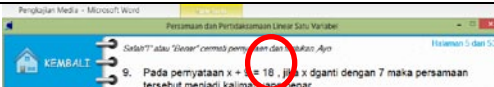
No	Screenshoot	Bagian yang salah / Kurang Tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
01		Halaman Depan / Pembuka Judul "Matematika Kelas 7"	Warna Tulisan terang dan kurang gelap	Jika background terang seharusnya warna pada judul agak gelap agar terbaca dengan baik
02		Halaman Depan / Pembuka Judul	Grafik yang di tampilkan miring	Gambar grafik seharusnya tidak miring sehingga lebih jelas.

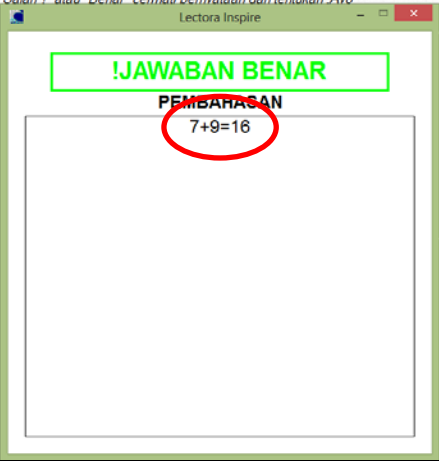
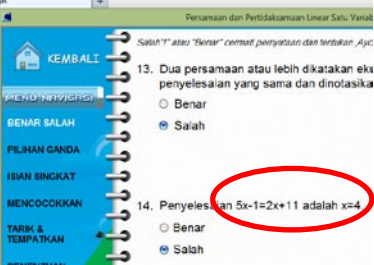
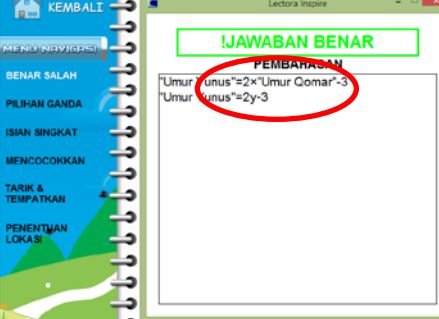
03		Halaman Depan / Pembuka Judul	Gambar tidak bisa di klik hanya text materi ajar dan materi uji yang bisa di klik	Jika gambar di papan bisa di klik lebih baik untuk memudahkan siswa dalam menjalankan media berikutnya
04		Halaman Depan / Pembuka Judul "Matematika Kelas 7"	Judul Melengkung	Akan terlihat lebih baik jika tulisan itu hanya lurus saja
05		Halaman Depan / Pembuka Judul "7"	Angka 7	Font bisa diganti yang lebih tegas atau lebih menunjukkan ke angka 7 Warna angka 7 terlalu cerah, kurang kontras dengan back ground
06		Halaman Depan / Pembuka Judul "Gambar Orang"	Gambar Orang atau Guru terlalu seksi	Bisa diganti dengan gambar yang lebih sopan
07		Halaman Depan / Pembuka Judul "Judul Konten"	Judul Konten ALL CAPS	Lebih baik judul di buat tidak huruf besar semua tetapi diawali huruf besar dan tidak satu baris tetapi dua baris
08		Halaman Materi Ajar	Font Matematika Kelas 7 terlalu ramai	Lebih baik di ganti dengan Font biasa yang lebih simpel
09		Halaman Materi Ajar	Warna Matematika Kelas 7 agak terang	Diganti warna Orange yang agak gelap

10		Halaman Materi Ajar	Halaman konten All Caps	Dibuat huruf besar hanya di pertama atau tiap kata diawali huruf besar
11		Halaman Materi Ajar	Tiap sub konten kotaknya transparan	Lebih baik tidak dibuat transparan agar lebih baik dan enak dibaca
12		Halaman Indikator dan Kompetensi	Tidak ada penomoran atau abjad	Akan lebih bagus jika diberi nomer atau abjad atau tanda simbol
13		Halaman Kompetensi	Kurang spasi	Di beri tambahan spasi
14		Navigasi menu tampilkan dan sembunyikan	Terlalu kecil	Agak dibesarkan untuk mempermudah siswa dalam menampilkan dan menutup menu

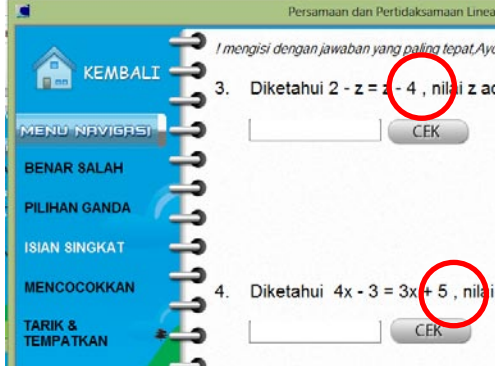
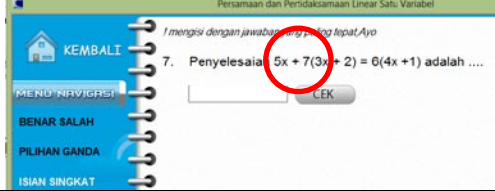
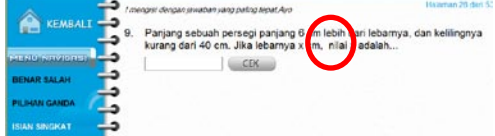
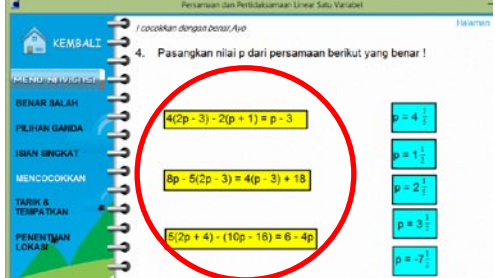
15		Gambar Bolpoint dan Pensil	Gambar terlalu kecil	Gambar terlalu kecil dan perlu di besarkan karena masih banyak space kosong di halaman bawahnya
16		Form Pengisian angka	Form Kotak putih terlalu kecil	Form dan font terlalu kecil padahal dibawahnya banyak halaman kosong yang bisa dimanfaatkan, solusinya gambar bolpoint dan pensi di perbesar ke bawah dan pertanyaan dan form di perbesar di turunkan kebawah lagi memanfaatkan space yang kosong

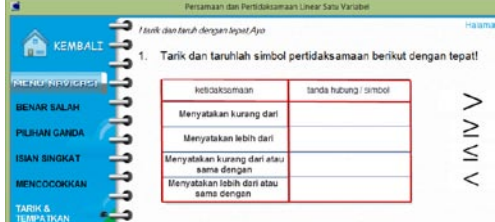

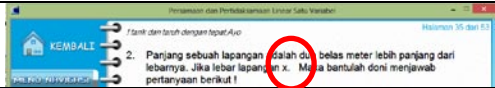
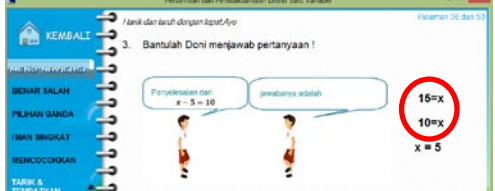
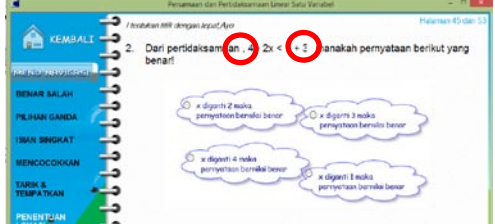
17		Halaman mengalikan kedua ruas	Animasi Halaman agak terlalu lama membuka	Slide membukanya agak di cepatkan biar tidak cenderung seperti aplikasi yang lambat
18		Menu navigasi	Menu navigasi tidak secara otomatis tertutup	Selain menu yang terlalu kecil menu navigasi setelah mengklik content tidak secara otomatis tertutup sehingga agak mengganggu tampilan yang sedang berjalan karena animasi berjalan secara otomatis
19		Halaman menyelesaikan pertidaksamaan	Setelah kata mengalikan spasi terlalu banyak	Space di kurangi

20		Halaman Menyelesaikan Model Matematika yang berkaitan dengan persamaan	Bambu yang besar dan tidak di potong	Seharusnya kalau mau membuat layang-layang otomatis bamboo akan di potong menjadi kecil tidak ukuran besar dan langsung di buat layang-layang, secara nalar tidak realistis bamboo yang masih utuh dibuat layang-layang, mungkin lebih baik animasinya ditambahi menjadi bamboo yang sudah di potong menjadi kecil
21		Halaman Game	Timer atau Waktu mengerjakan kurang pas	Jika melihat gambar game ini disana ada timer yang menunjukkan batas waktu kita mengerjakan, jika sampai waktu yang ditentukan siswa tidak bisa menjawab maka siswa tersebut tidak berhasil, tetapi secara tidak langsung game ini bisa diakali dengan tidak mengklik mulai tapi melihat dulu gambar tersebut sambil menghitung berapakah jawabannya, setelah dapat jawabannya baru kita klik mulai dan mengisi berapakah skornya, Saran kami ketika siswa mengklik game 1, 2, 3 dan seterusnya maka secara otomatis timer berjalan dengan otomatis
22		Halaman materi Uji benar salah	Kebanyakan spasi setelah angka 18	Space di hilangkan sebelum koma

23		Jawaban benar materi Uji Benar Salah	Tidak ada spasi	Di tambah spasi setiap setelah angka
24		Halaman Uji materi Soal benar salah No 14	Soal angka tidak ada spasi, baiknya jawaban benar dan jawaban salah	Di soal No 14 soal dalam angka tidak ada spasi kelihatan kurang memenuhi kaidah dalam penulisan, baik ketika mengklik jawaban benar dan salah isinya tidak ada spasi di halaman tersebut
25		Halaman uji materi soal benar salah No 17	Di jawaban benar dan salah uraian perlu ada spasi	Diberi spasi biar tidak kelihatan menumpuk antar angka

26		Halaman benar salah di Uji materi Jawaban benar No 19	Kebanyakan spasi setelah tanda kutip	Spasinya di hilangkan
27		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 1	Pilihan ganda abjad d kebalik dengan jawaban	Ditulis abjad dulu baru jawaban
28		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 3	Setelah huruf 5y ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma
29		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 4	Setelah huruf 2p ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma
30		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 5	Setelah angka 3 ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma

31		Halaman Materi Uji isian singkat No 3 dan No 4	No 3 Setelah angka 4 ada spasi No 4 Setelah angka 5 ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma
32		Halaman Materi Uji isian singkat No 7	Setelah angka 7 dan 6 tidak ada spasi	Perlu di beri spasi biar tulisan tidak saling menempel
33		Halaman Materi Uji isian singkat No 9	Setelah kata x cm, kebanyakan spasi	Spasi di kurangi
34		Halaman Materi Uji Mencocokkan No 4	Soal berwarna kuning perlu ada spasi di angka 4, 5 dan lainnya	Perlu di tambahi spasi

35		Halaman Materi Uji Tarik dan Tempatkan No 1	Border di garis merah dan biru ada yang tebal dan ada yang tipis	Perlu dirapikan lagi agar border sama tidak ada yang tebal dan tidak ada yang tipis
36		Halaman Materi Uji di tarik dan taruh	Kalimat perintah tarik dan taruh dengan tepat, setelah itu tidak ada spasi	Sebelum kata ayo di beri spasi dan huruf a tidak besar tetapi kecil
37		Halaman Materi Uji di tarik dan taruh No 2	setelah kalimat lapangan x, kebanyakan spasi	Spasi di kurangi
38		Halaman Materi Tarik dan Tempatkan No 3	Jawaban $15=x$ $10=x$ Kurang spasi	Jawaban seharusnya $15 = x$ $10 = x$ Kurang spasi
39		Halaman Materi Uji Penentuan Lokasi No 2	Ada spasi setelah kalimat pertidaksamaan dan angka 3 agak tidak kelihatan	Spasi dihilangkan dan angka 3 di munculkan penuh

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum jika saya lihat dengan Media pembelajaran lain di Media ini untuk animasi masih minim, perlu di perbanyak animasi yang bisa membuat anak lebih tertarik, untuk background gambar sudar bagus, Cuma penataan warna perlu di perhatikan juga jika warna background terang tulisan seharusnya agak gelap, saya tidak tahu banyak tentang Metematika tetapi ada seperti tergesa-gesa sehingga penulisan uji materi penulisan spasi dan koma banyak yang salah, form-form pengisian perlu di besarkan dan ruang-ruang yang masih kosong bisa dimanfaatkan dengan animasi atau soal di perbesar, untuk font saya lebih senang menggunakan font Calibri, terakhir di Menu Navigasi perlu ada penataan yang jelas, saya bingung di setiap konten ada berapa halaman, mungkin di halaman awal perlu ada Daftar Isi dari Media ini secara keseluruhan

Yogyakarta, 16 April 2014
Pengkaji Media



Toni Hermanto, A.Md




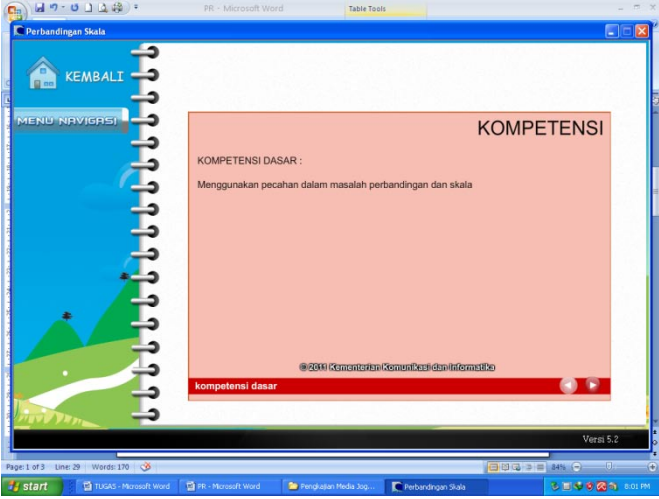


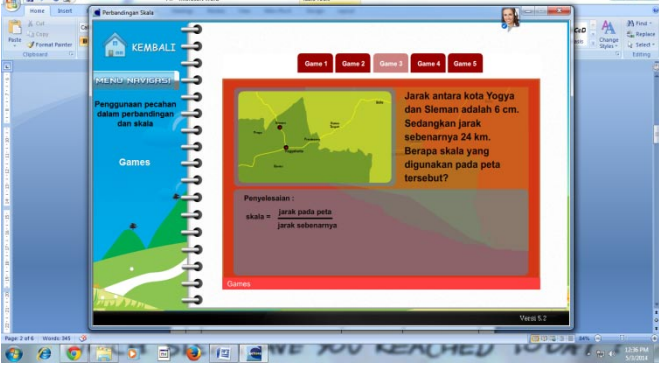

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

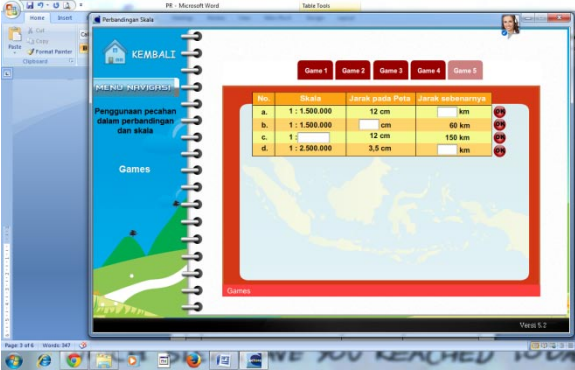



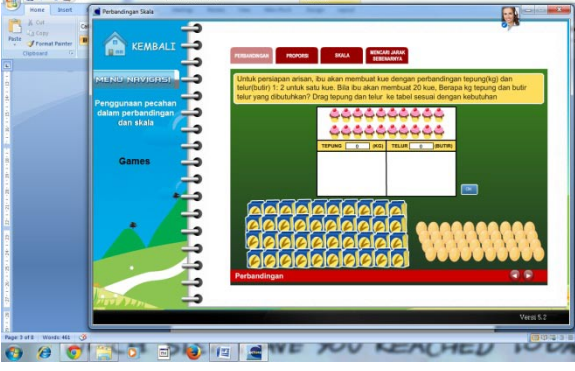
Nama Pengkaji : TUTUT
Sekolah / Instansi : SD NEGERI KENTUNGAN

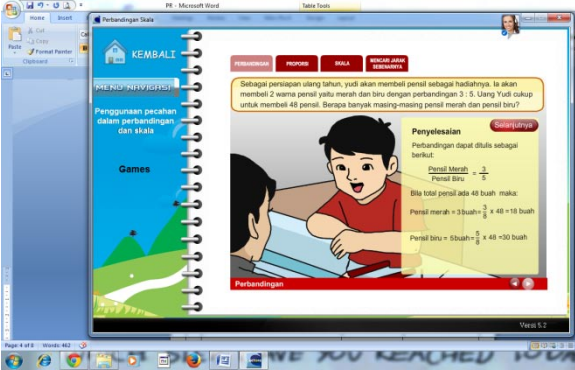


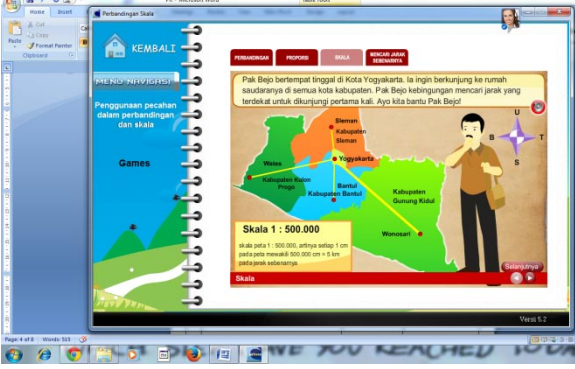
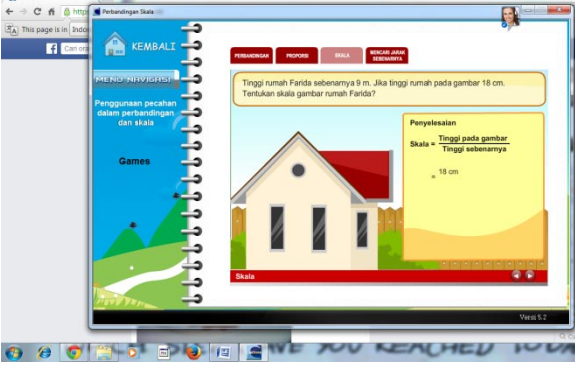
Judul Materi : PERBANDINGAN SKALA
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5

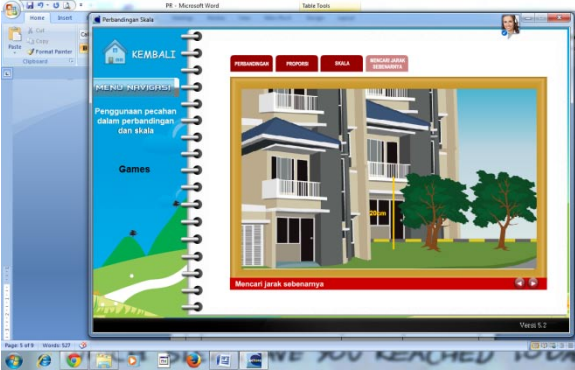
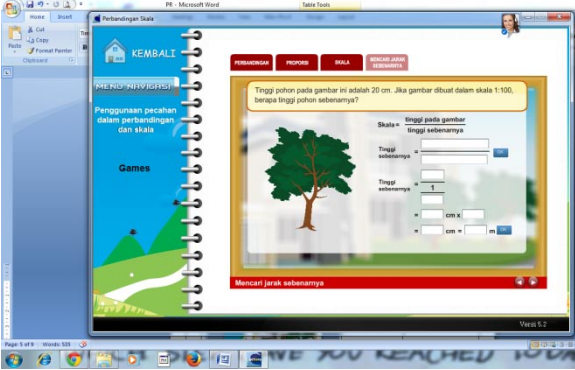

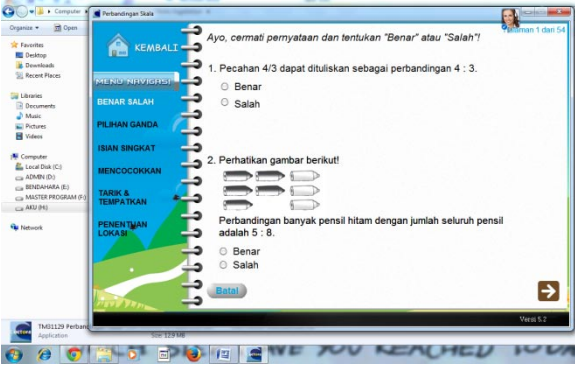
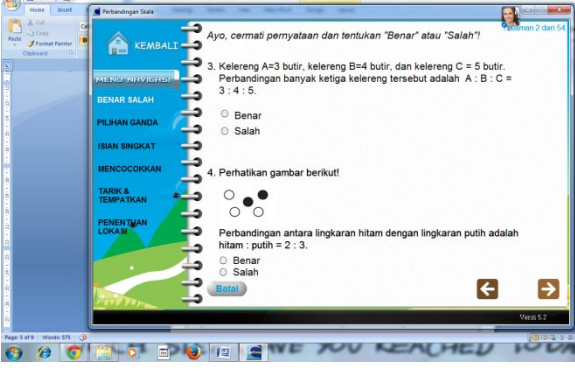
A. Form Pengkajian.

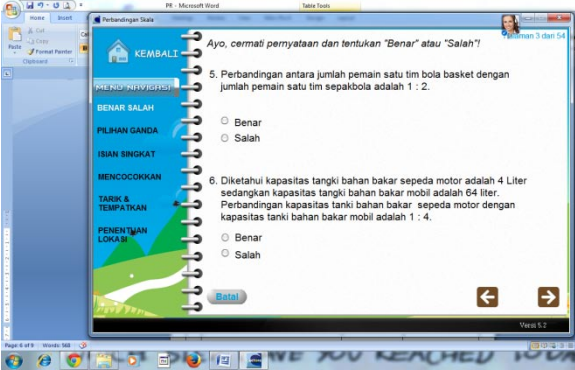
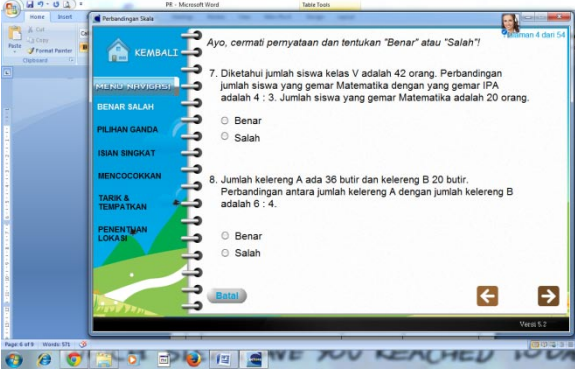
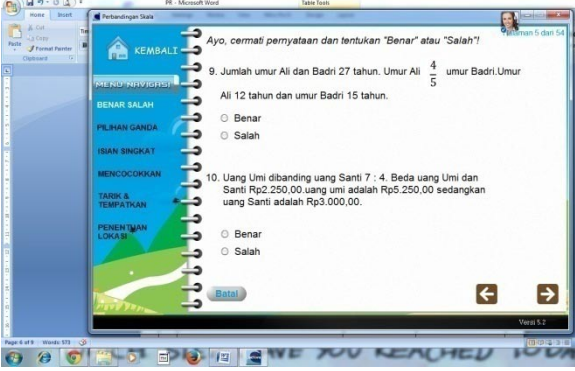
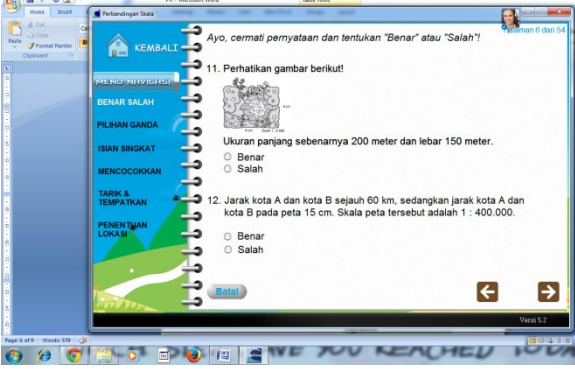
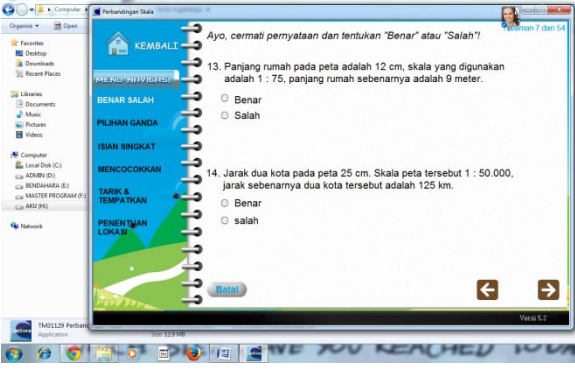
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">✓ Tombol link pada gambar sudut dan tanda ceklis (✓) tidak berfungsi✓ Judul materi perbandingan skala terlalu kecil	<ul style="list-style-type: none">✓ Sebaiknya memfungsikan tombol✓ Tulisan judul dibuat lebih besar dan lebih menarik
2		<ul style="list-style-type: none">✓ Link kompetensi warnanya kurang menarik✓ Link kompetensi penempatannya kurang tepat✓ Kurang konsisten menu navigasinya✓ Games gabung dengan materi ajar	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna dibuat lebih menarik✓ Link kompetensi dimasukkan dalam menu navigasi diletakkan diatas menu materi uji✓ Konsisten dalam menu navigasi✓ Games disendirikan

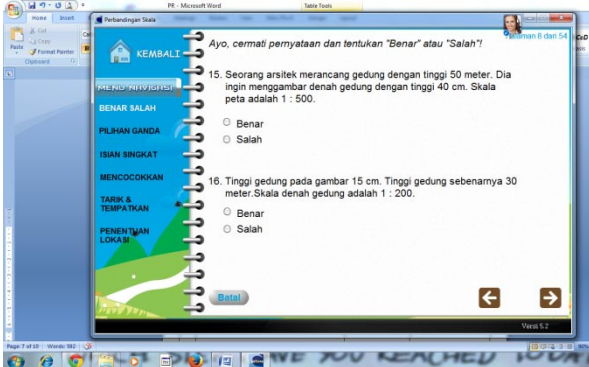
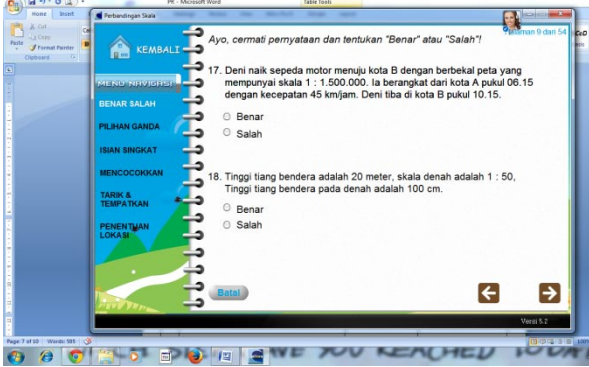
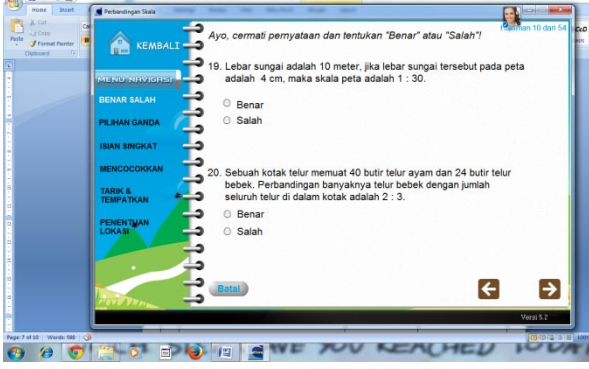
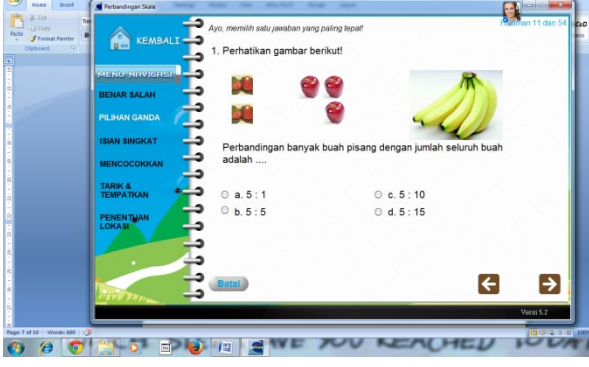
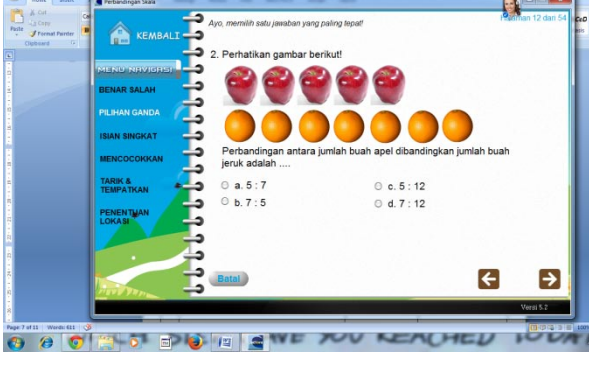
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik✓ Proporsi tulisan kurang bervariasi✓ Kurang konsisten menu navigasinya	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah✓ Tulisan dibuat lebih variatif dan diperbesar✓ Konsisten dalam menu navigasi
4		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
5		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
6		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
7		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah

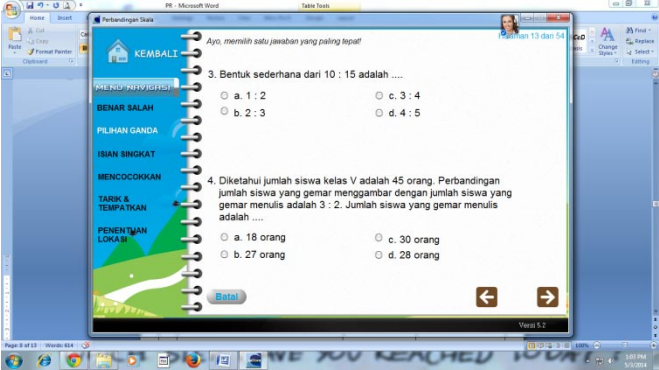
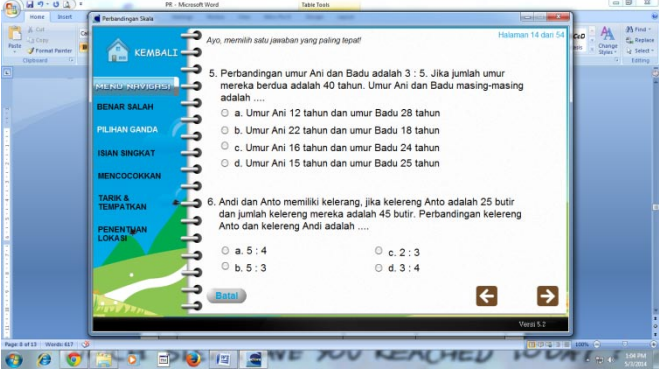
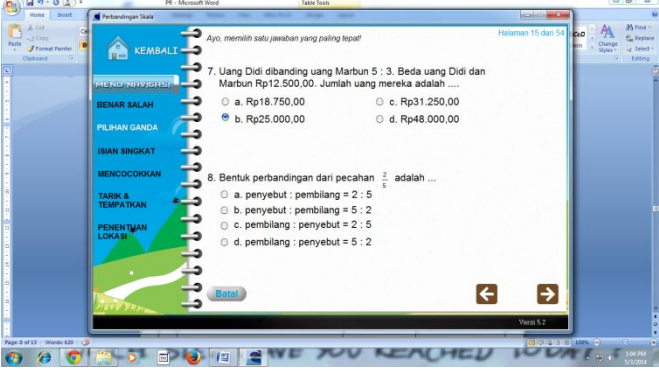
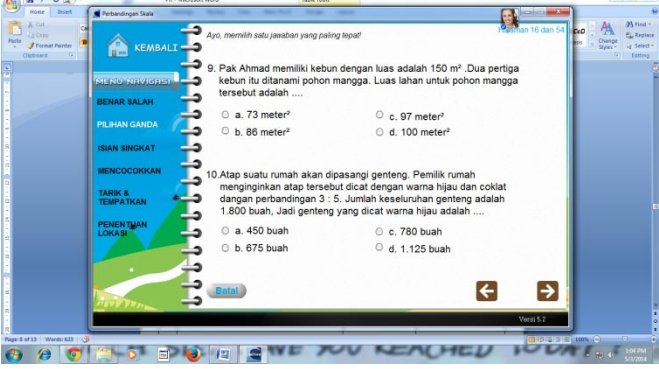
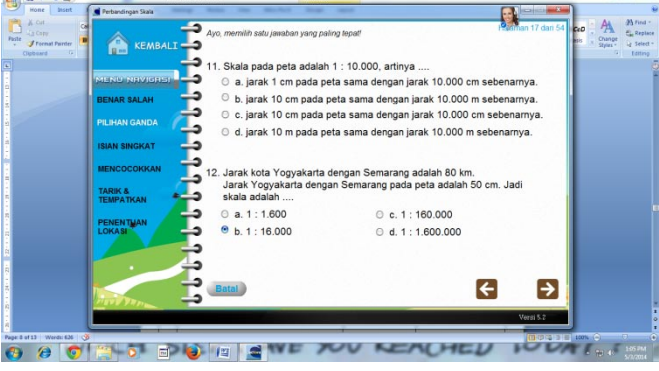
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8		✓ Kombinasi warna latar kurang menarik	✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
9		✓ Ada dua contoh kegiatan memasukkan gula dalam teko	✓ Untuk contoh ini dibuat satu saja sudah cukup
10		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
11		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
12		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

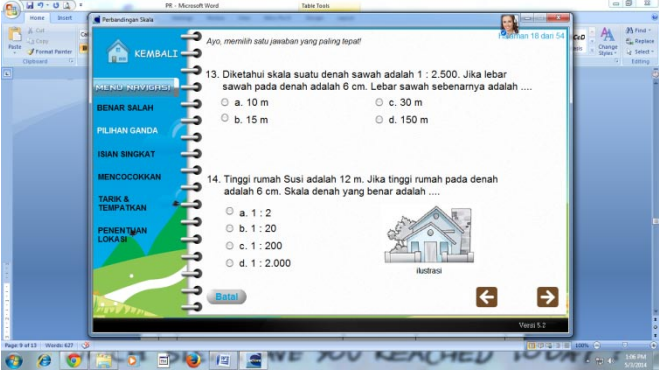
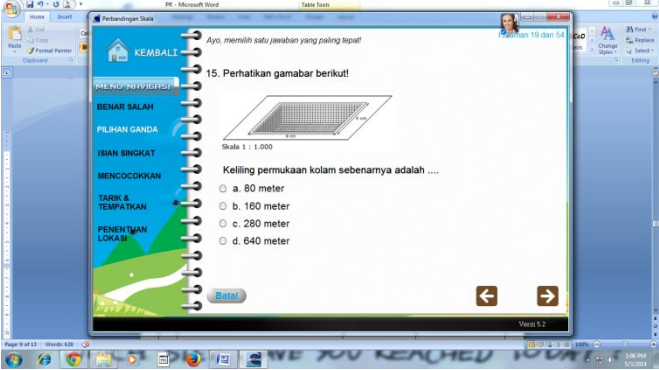
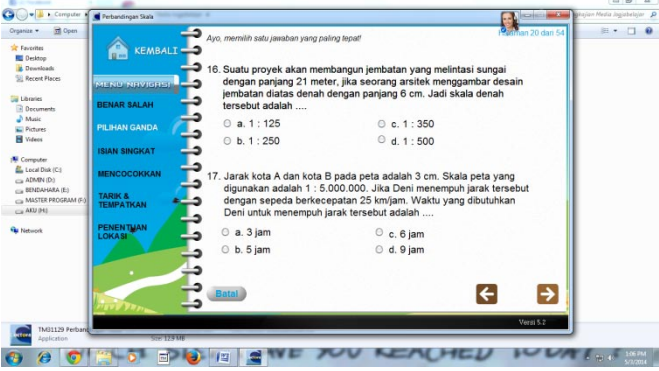
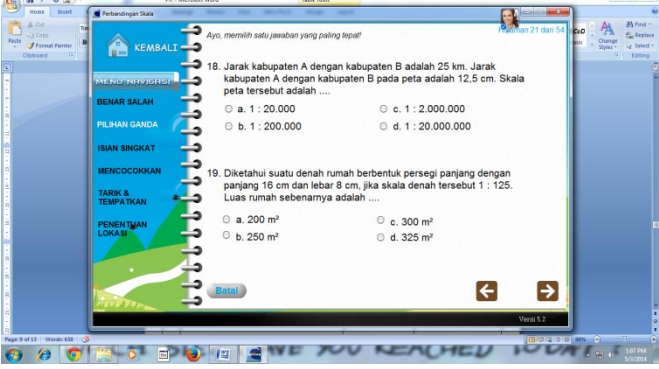
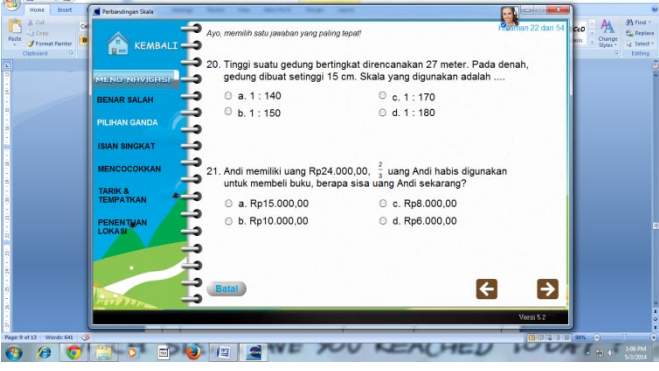
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
14		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
15		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
16		Sudah bagus	
17		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

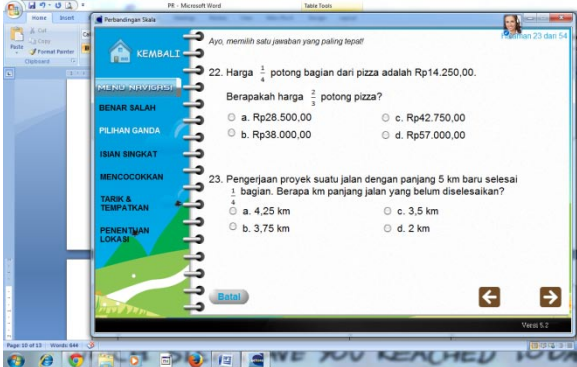
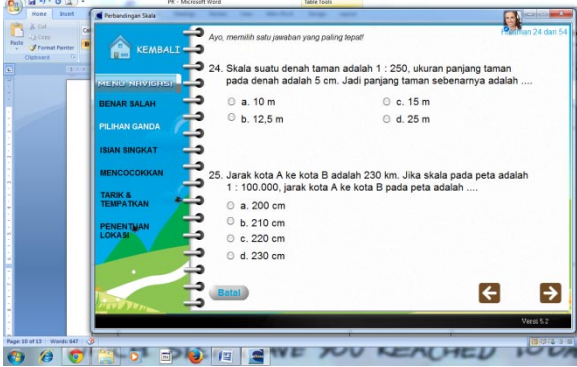
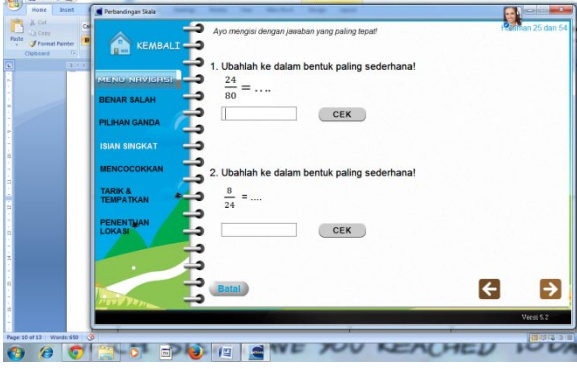
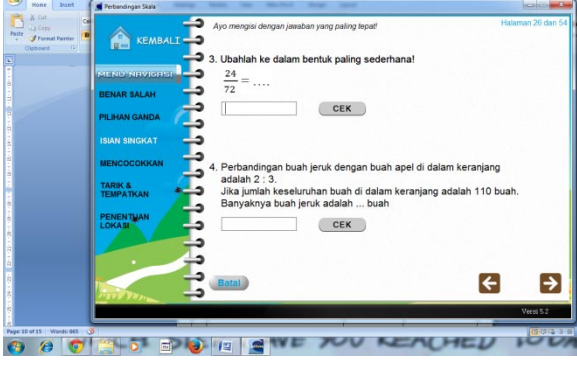
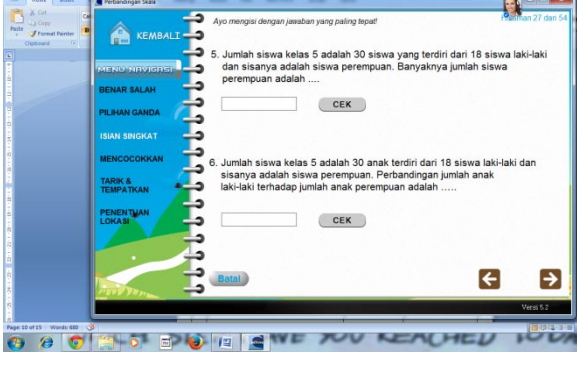
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
19		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
20		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
21		Gambar kurang menarik	Gambar dibuat ada warna supaya menarik
22		Gambar kurang menarik	Gambar dibuat ada warna supaya menarik

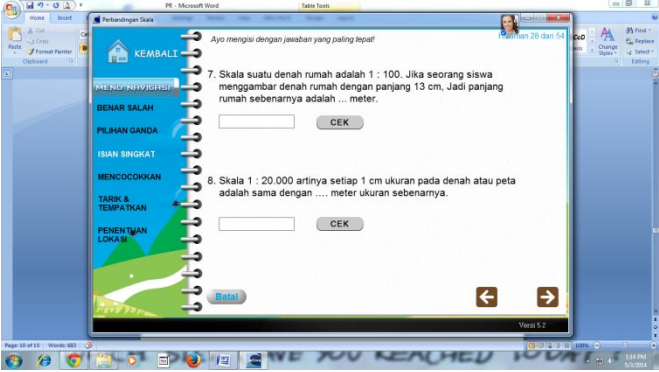
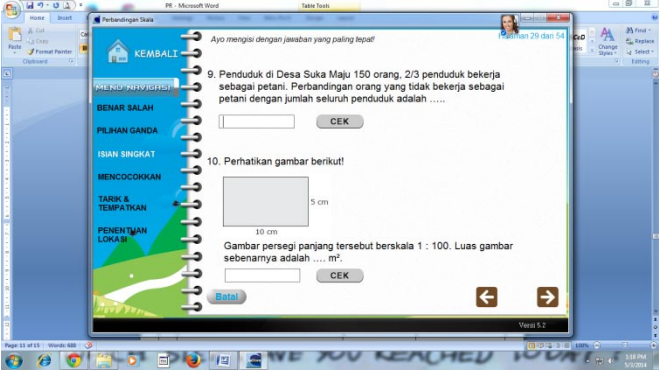
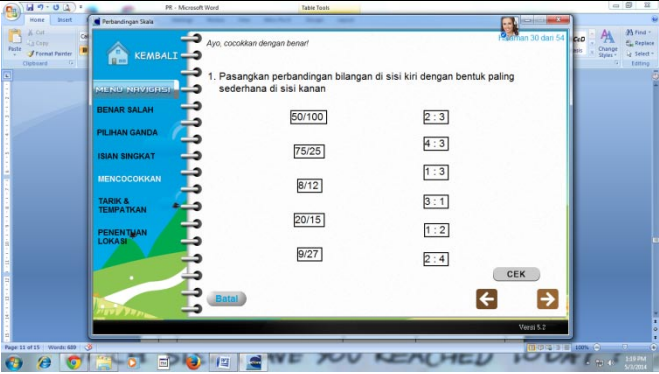
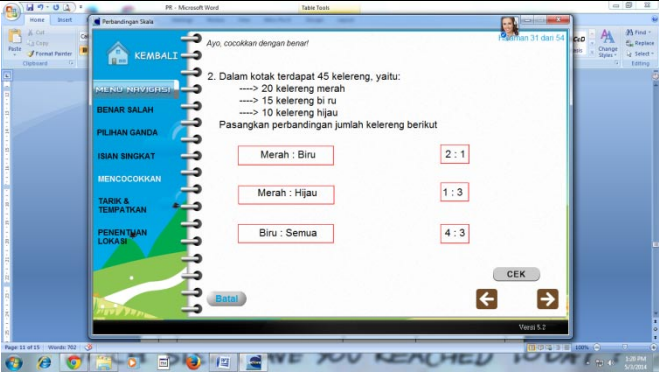
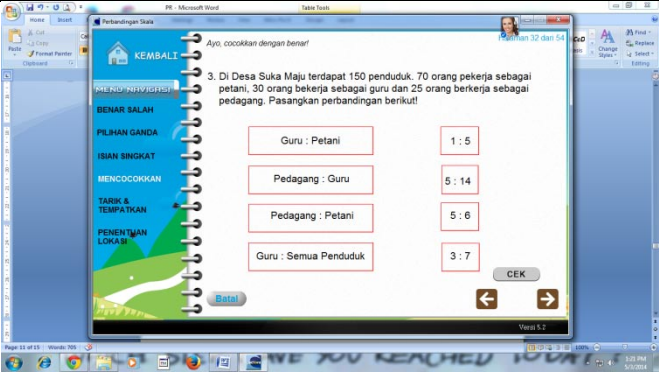
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
23		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
24		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
25		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
26		Warna hitam putih	Sebaiknya ada warna di gambar soal nomor 11
27		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik

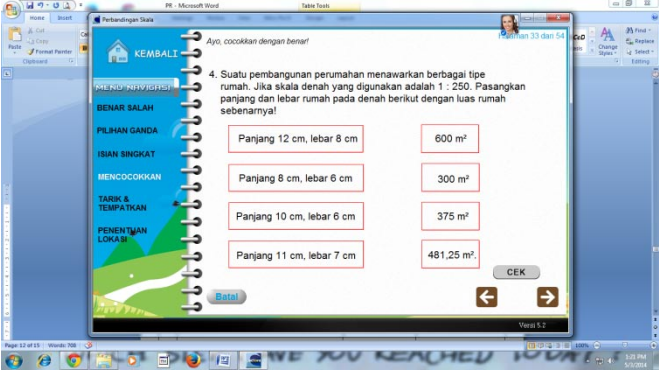
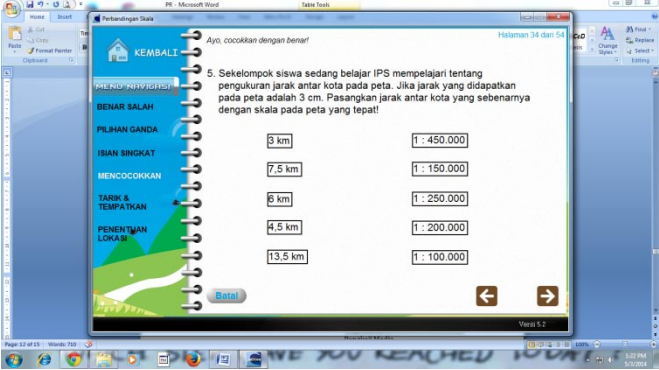
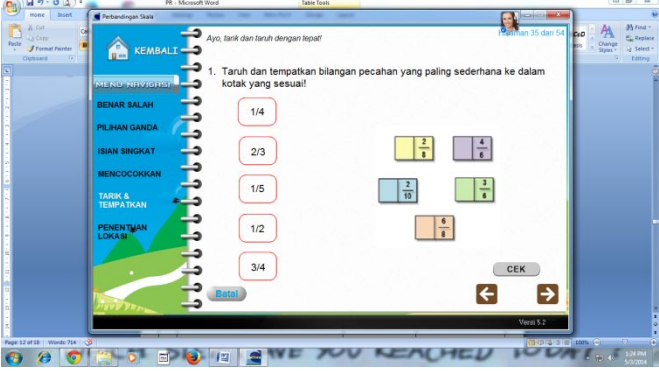
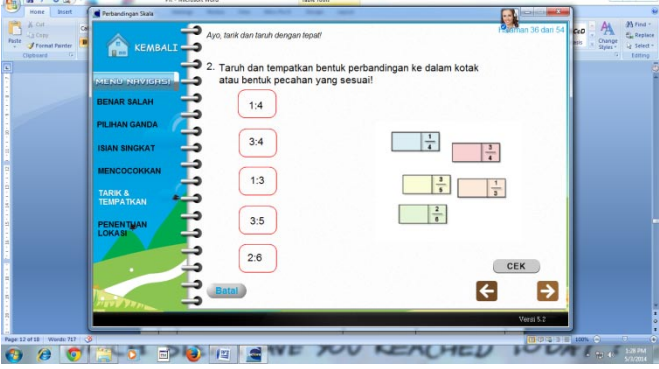
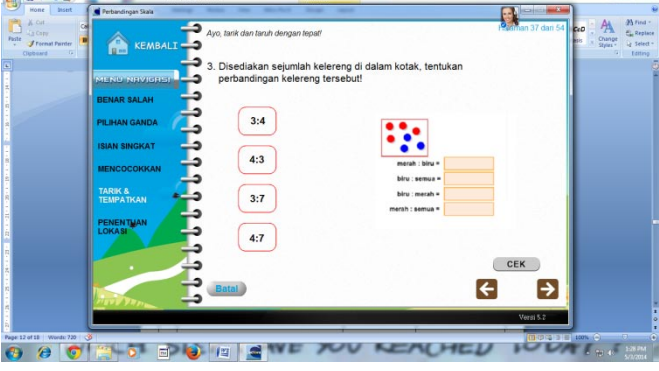
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
28		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
29		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
30		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
31		Gambar jambu kurang jelas	Memperjelas gambar jambu dan diperbesar
32		Letak gambar monoton	Gambar acak diletakkan

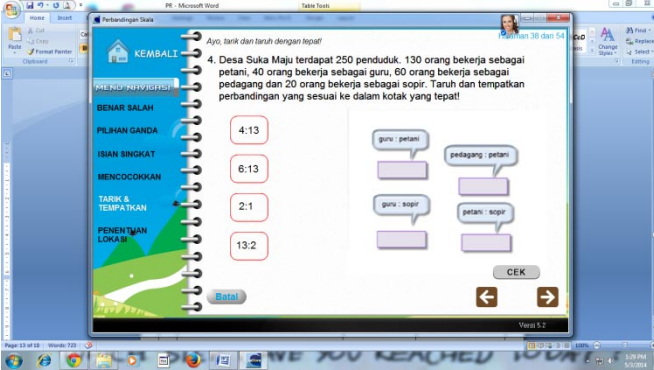
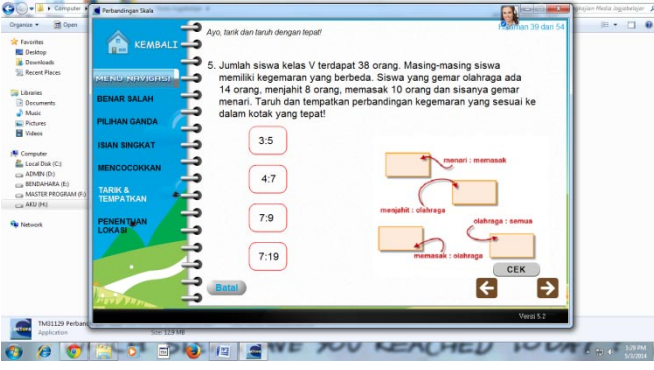
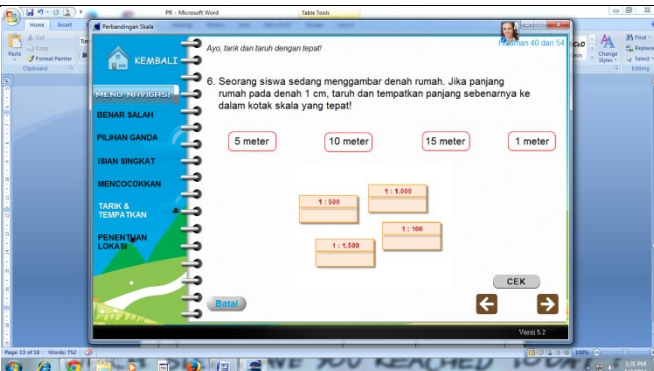
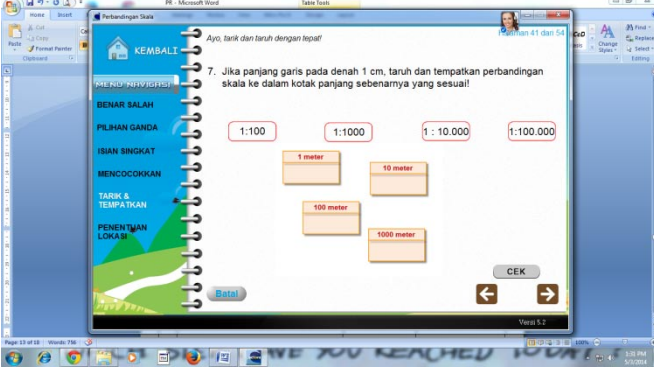
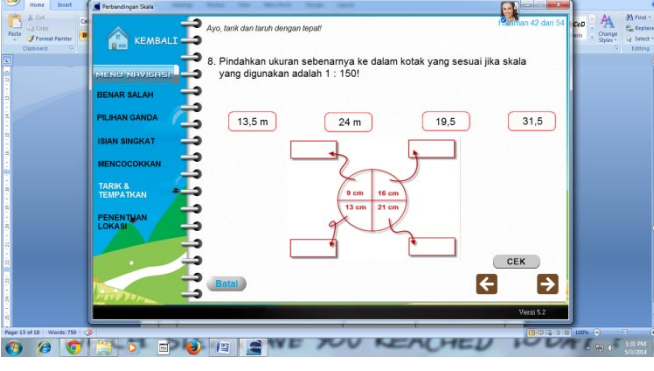
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
33		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
34		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
35		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
36		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
37		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik

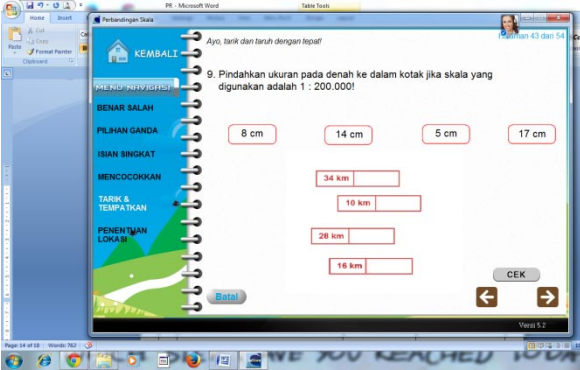
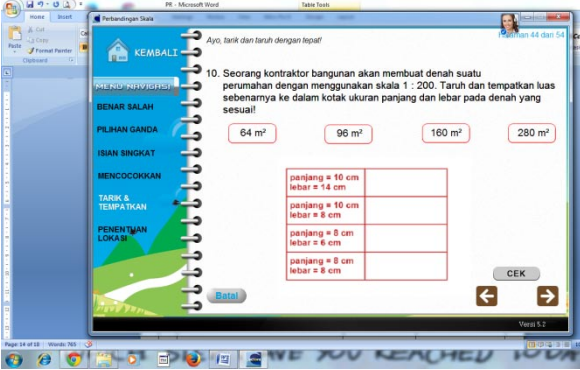
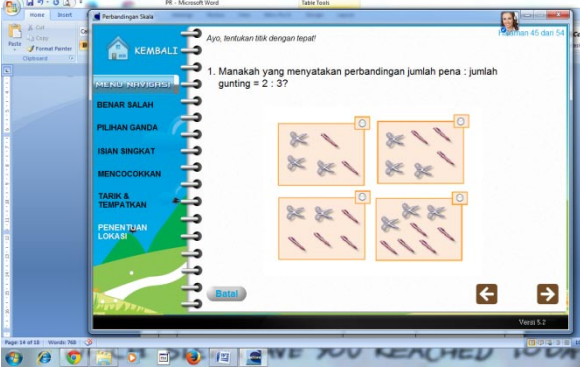
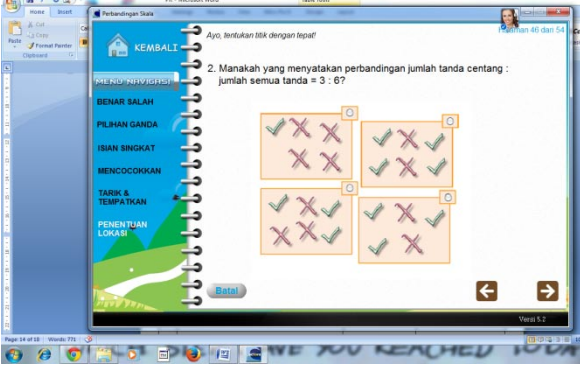
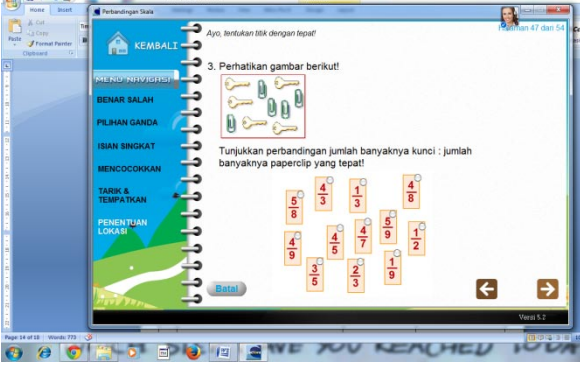
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
38		Sudah bagus	Gambar diberi warna yang lebih cerah
39		Sudah bagus	Gambar diberi warna yang lebih cerah
40		Kurang gambar	Perlu ada gambar
41		Kurang gambar	Perlu ada gambar
42		Kurang gambar	Perlu ada gambar

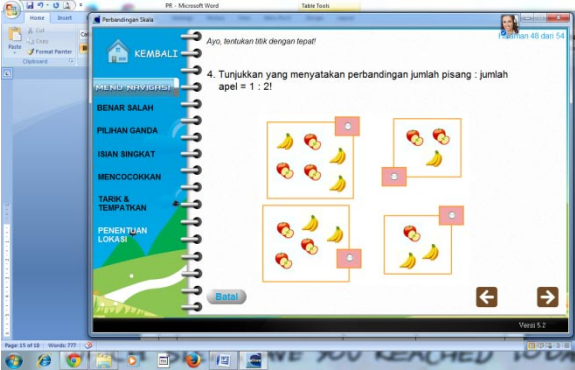
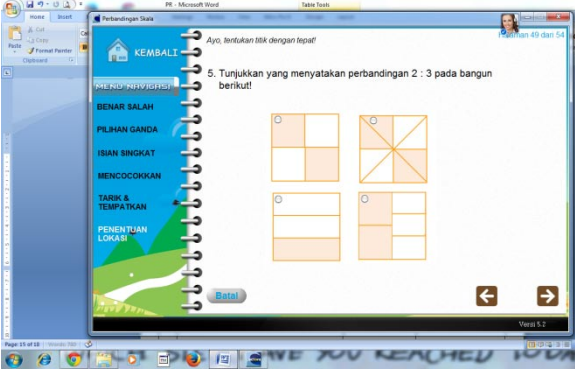
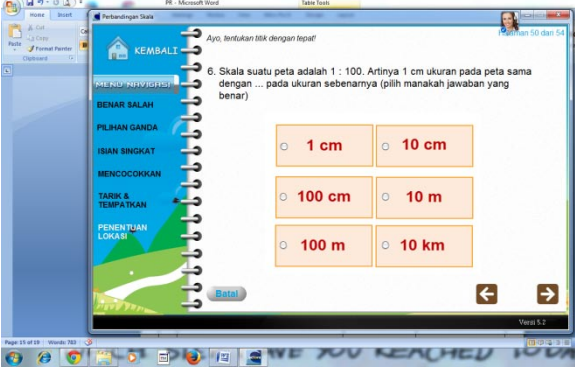
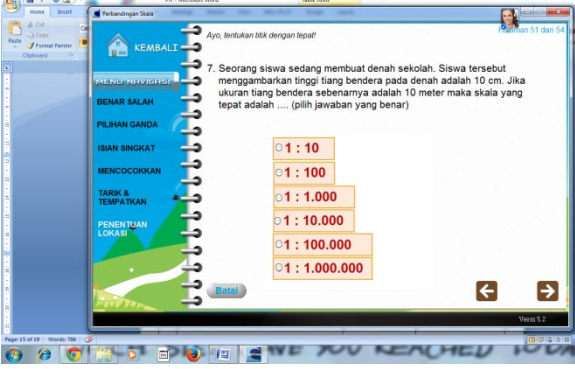
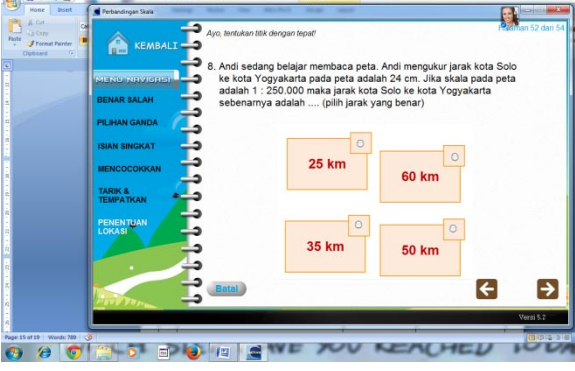
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43		Kurang gambar	Perlu ada gambar
44		Kurang gambar	Perlu ada gambar
45		Tidak ada kolom untuk pembilang dan penyebut	Perlu ada kolom untuk pembilang dan penyebut
46		Tidak ada kolom untuk pembilang dan penyebut	Perlu ada kolom untuk pembilang dan penyebut
47		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban

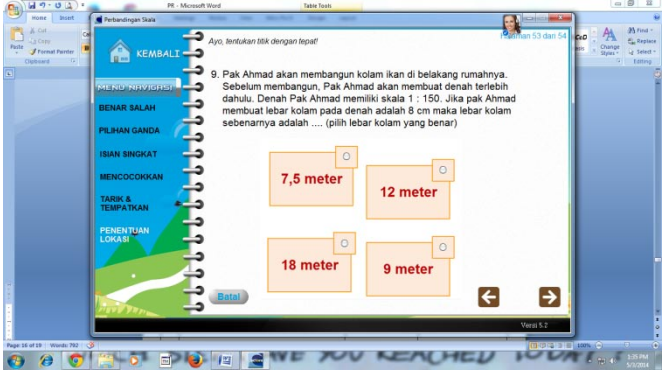
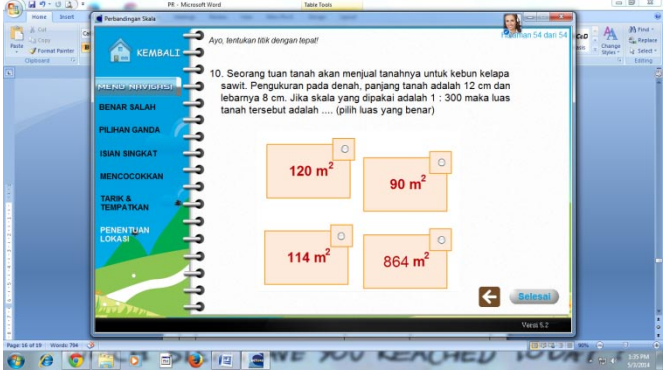
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
48		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban
49		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban
50		Tidak sesuai kotak pembilang dan penyebut	Posisi pembilang dan penyebut harus jelas Kotak dibuat lebih simetris
51		Sudah bagus	
52		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
53		Sudah bagus	
54		Kotak tidak simetris	Kotak dibuat lebih simetris
55		Sudah bagus	
56		Sudah bagus	
57		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
58		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas
59		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas
60		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
61		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
62		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
64		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
65		Sudah bagus	Perlu variasi gambar
66		Sudah bagus	Perlu variasi gambar
67		Sudah bagus	Perlu variasi gambar

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
68		Sudah bagus	Gambar dibuat lebih besar
69		Sudah bagus	Gambar dibuat lebih besar
70		Sudah bagus	
71		Sudah bagus	
72		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
73		Sudah bagus	
74		Sudah bagus	

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Secara keseluruhan media sudah bagus
2. Tombol menu navigasi agar lebih konsisten, jika itu sebagai link maka sebaiknya diberi kotak, agar lebih jelas
3. Untuk link kompetensi sebaiknya berada di atas menu materi ajar
4. Untuk games sebaiknya berdiri sendiri, tidak gabung dengan materi ajar
5. Untuk materi uji sudah bagus akan tetapi jika di klik tombol cek maka akan keluar kunci jawabannya, sebaiknya kunci jawaban disendirikan jadi siswa tidak langsung bisa mengganti jawabannya. Atau malah lebih bagus jika materi uji tanpa diberi kunci jawaban (kecuali itu disebut kuiz atau latihan soal)
6. Jika materi uji dibuat setiap jenis soal, maka nilai yang keluar juga sebaiknya per jenis soal
7. Pada materi uji, jika dibuat rangkaian soal tidak perlu membedakan obsi soal (link obsi soal), nomor soal sebaiknya lanjut tanpa harus ulang dari nomor awal .
8. Pada materi uji perlu latar warna yang lebih menarik (tidak hanya warna putih) dan perlu variasi tulisan serta gambar
9. Untuk hasil akhir (nilai akhir) perlu ada feedback dan nilai KKM

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

TUTUT



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

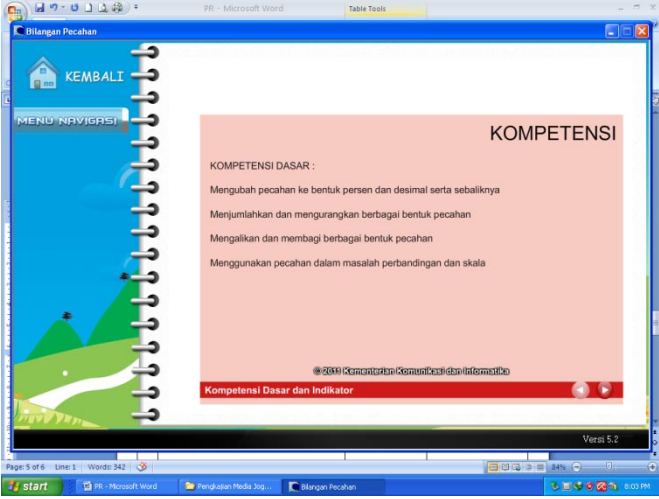
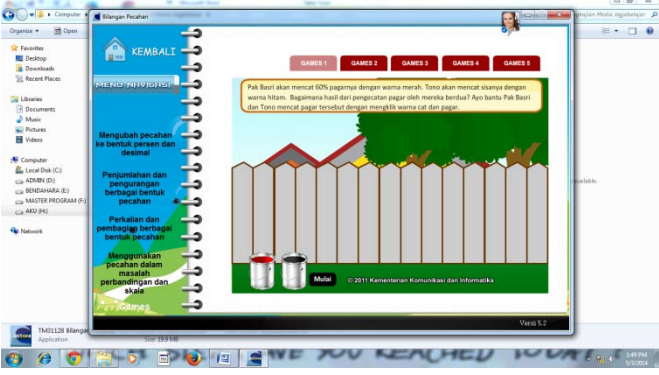
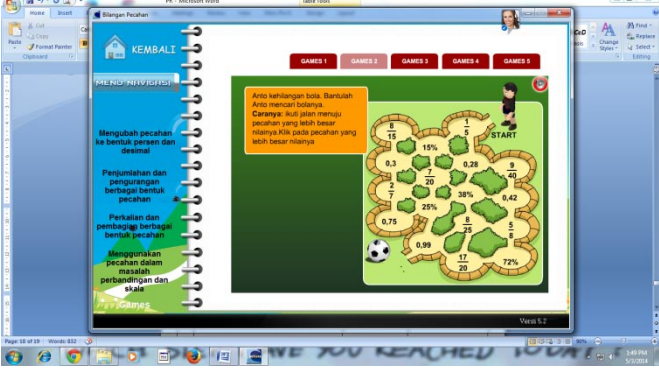
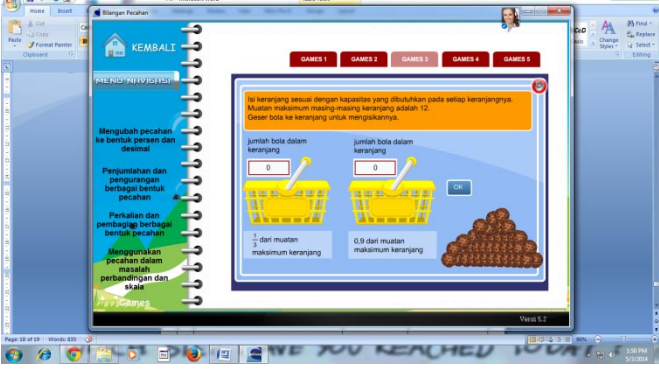
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : TUTUT
Sekolah / Instansi : SD NEGERI KENTUNGAN


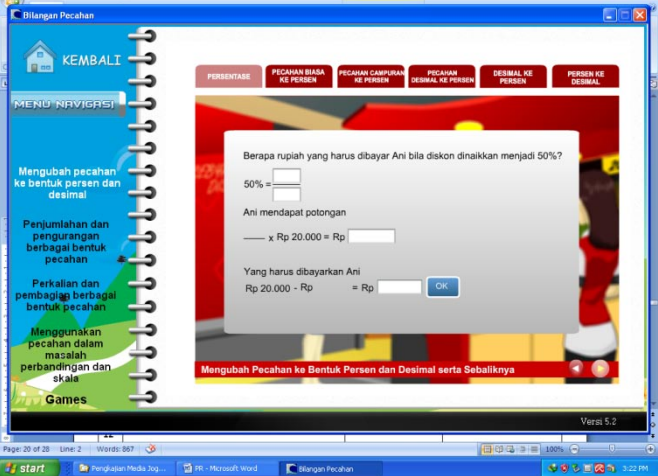

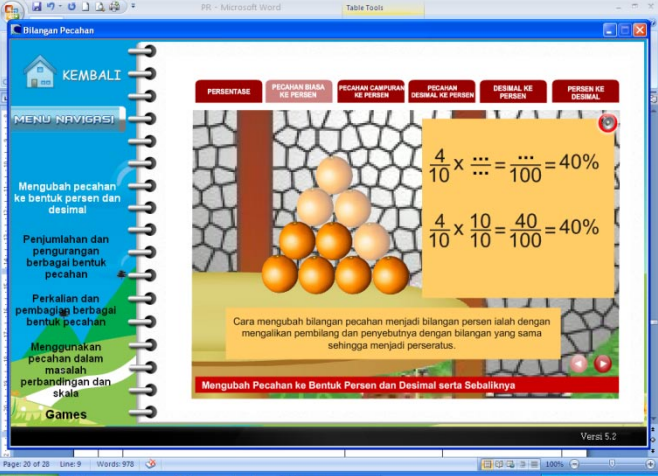
Judul Materi : BILANGAN PECAHAN
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5

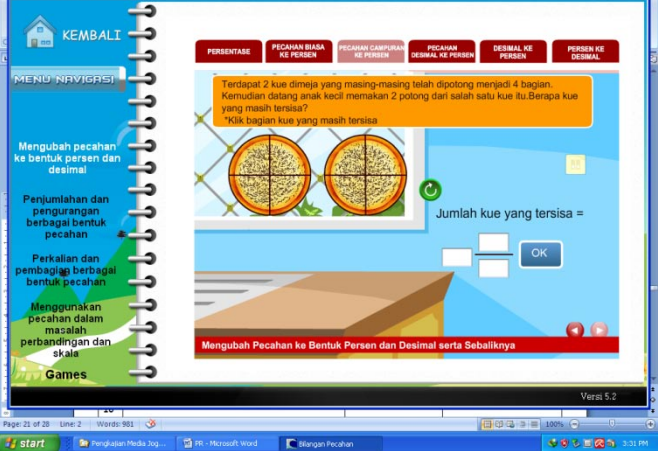


A. Form Pengkajian.

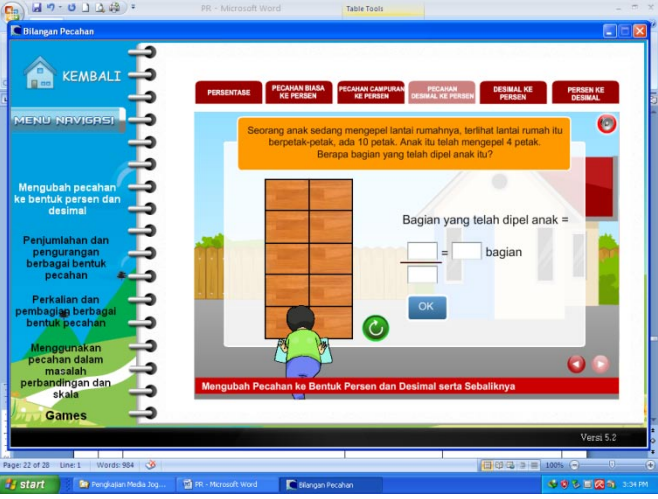
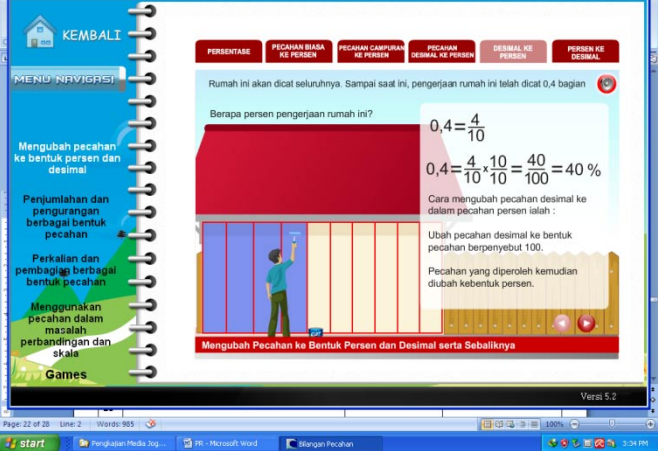
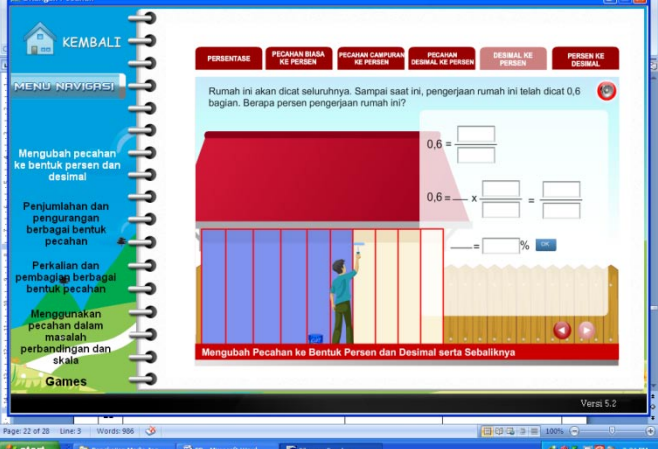

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">✓ Tombol link pada gambar sudut dan tanda ceklis (✓) tidak berfungsi✓ Judul materi perbandingan skala terlalu kecil	<ul style="list-style-type: none">✓ Sebaiknya memfungsikan tombol✓ Tulisan judul dibuat lebih besar dan lebih menarik
2		<ul style="list-style-type: none">✓ Link kompetensi warnanya kurang menarik✓ Link kompetensi penempatannya kurang tepat	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna dibuat lebih menarik✓ Link kompetensi dimasukkan dalam menu navigasi

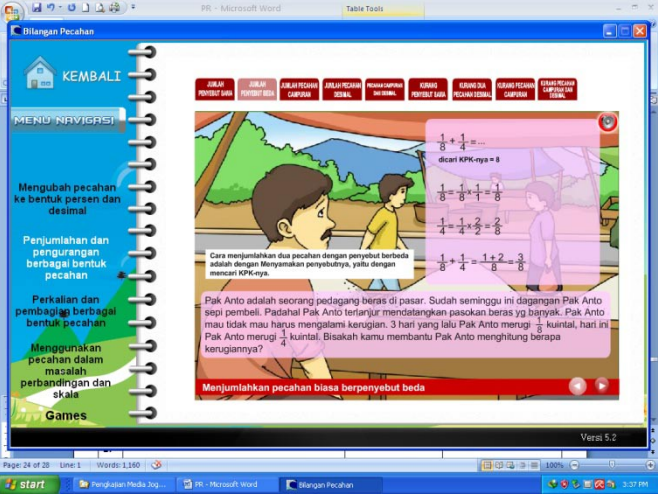


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik✓ Proporsi tulisan kurang bervariasi	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah✓ Tulisan dibuat lebih variatif dan diperbesar
4		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
5		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
6		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
7		Kombinasi warna terlalu mencolok Tombol navigasi cakupan materi	Warna dibuat lebih cerah (lembut)8 Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
8		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
9		Kombinasi warna terlalu mencolok Tombol navigasi cakupan materi	Warna dibuat lebih cerah (lembut)8 Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
10		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


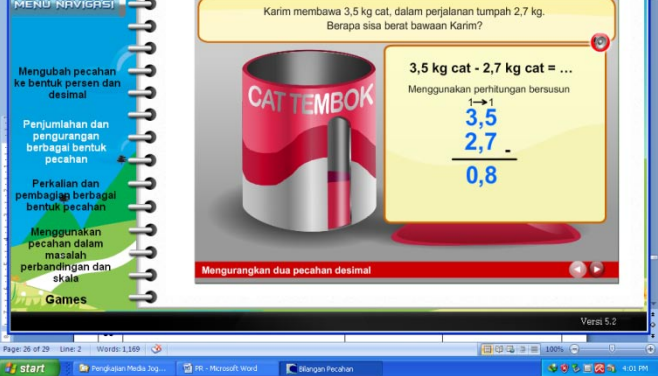

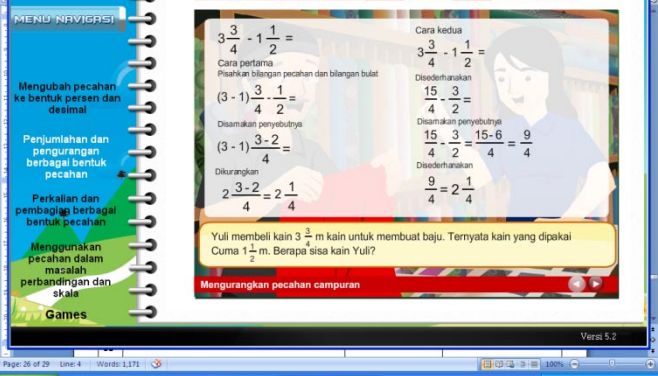
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
11		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
12		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
13		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
14		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


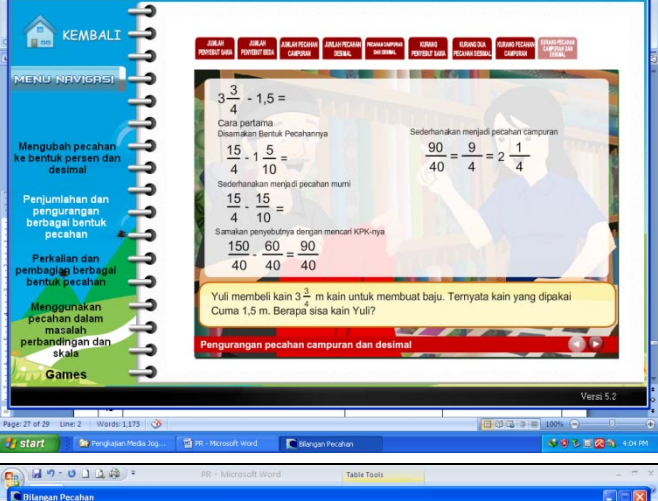
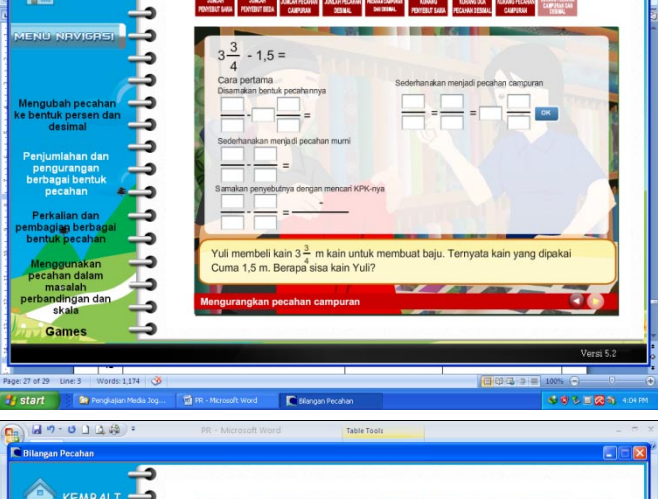
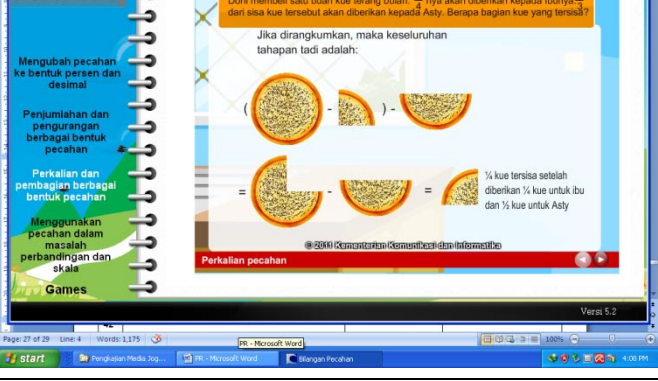
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
15		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
16		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
17		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
18		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi

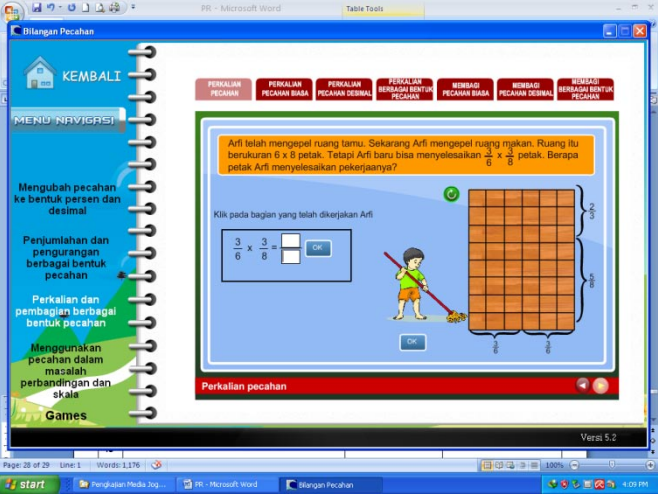
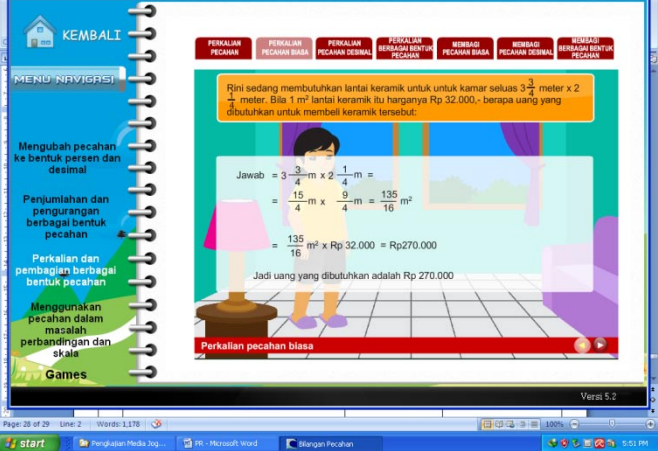
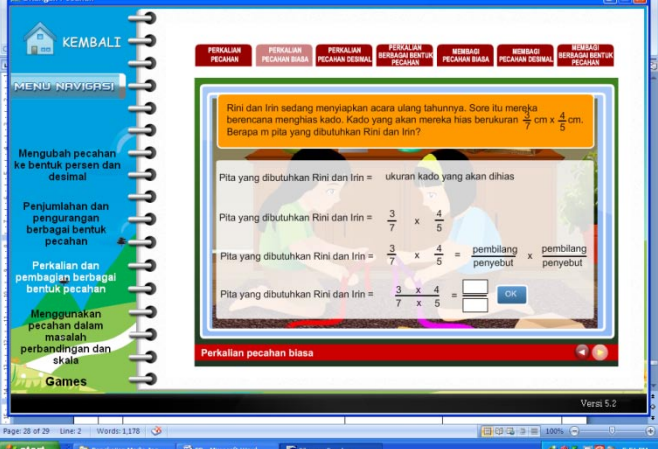
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
20		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
21		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
22		Sudah bagus	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
27		Sudah bagus	
28		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
29		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
30		Sudah bagus	Gambar anak bersepeda sebaiknya tetap ada

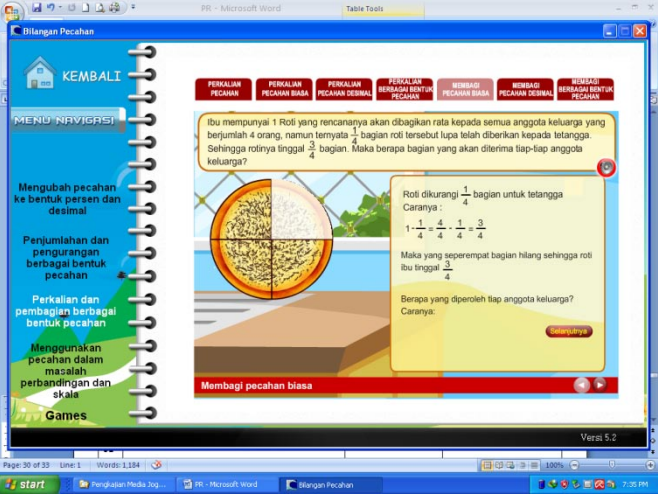
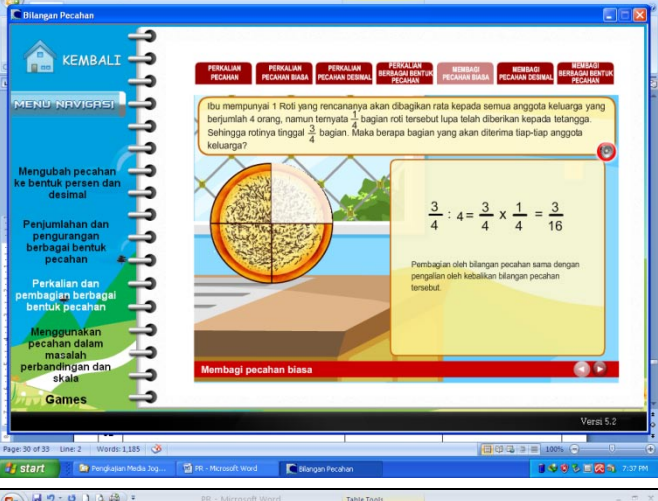
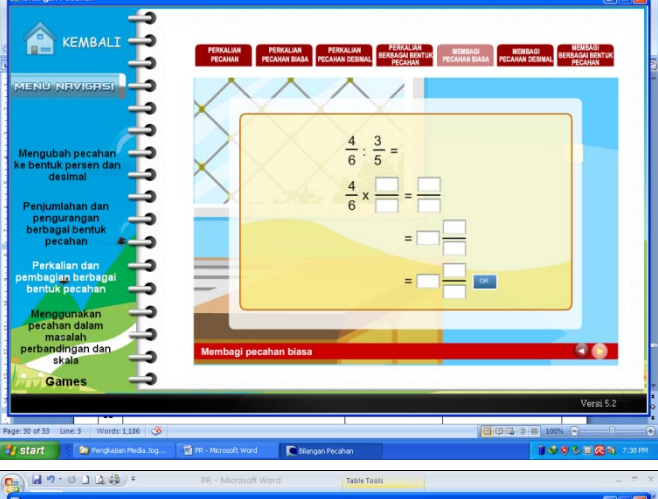
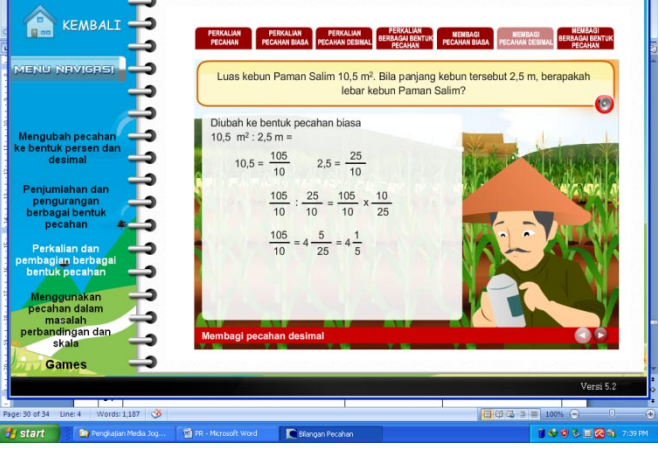
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
31		Gambar kurang proporsional	Gambar dibuat lebih proporsional
32		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
33		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi warna
34		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain


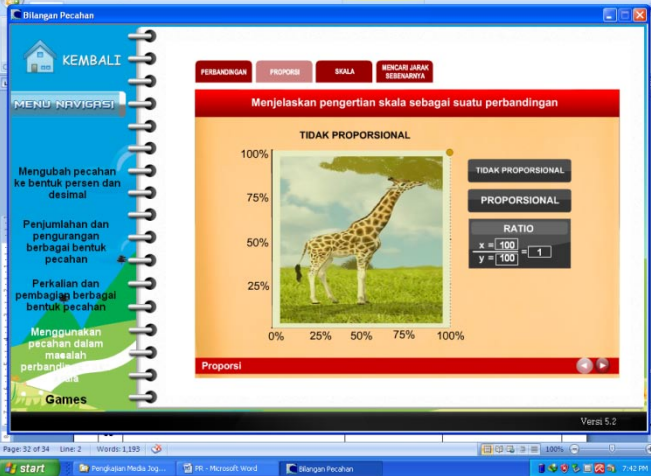
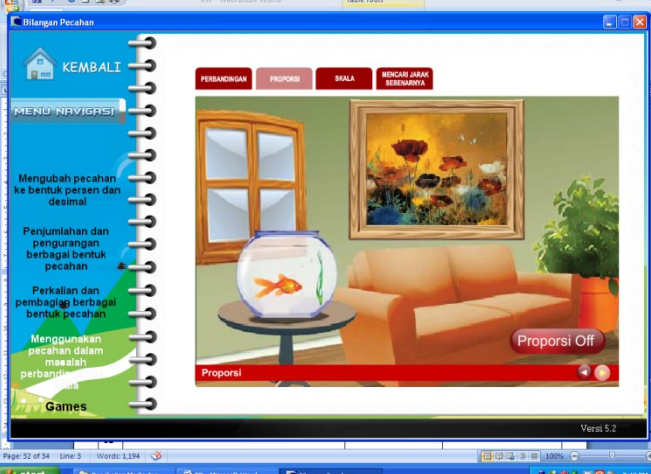

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
35		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
36		Warna latar	Warna abu – abu diganti yang lebih menarik
37		Warna latar	Warna abu – abu diganti yang lebih menarik
38		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar

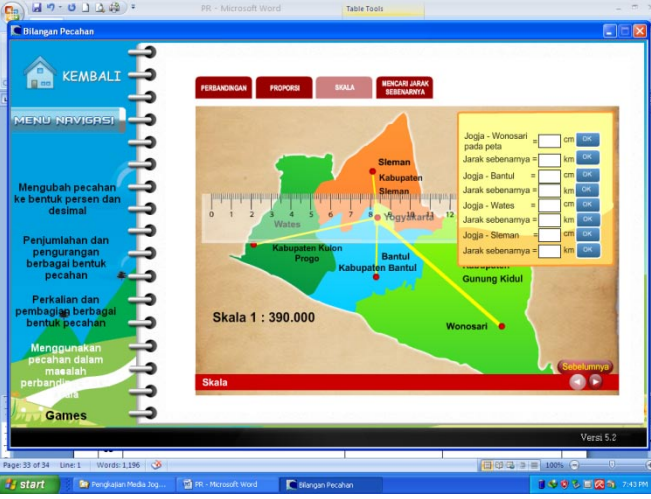
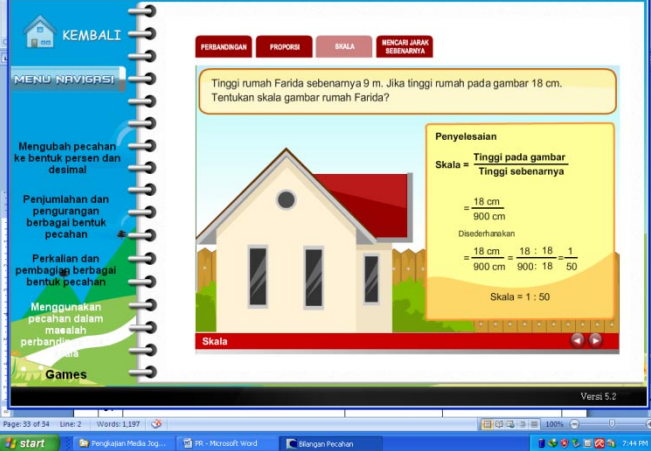
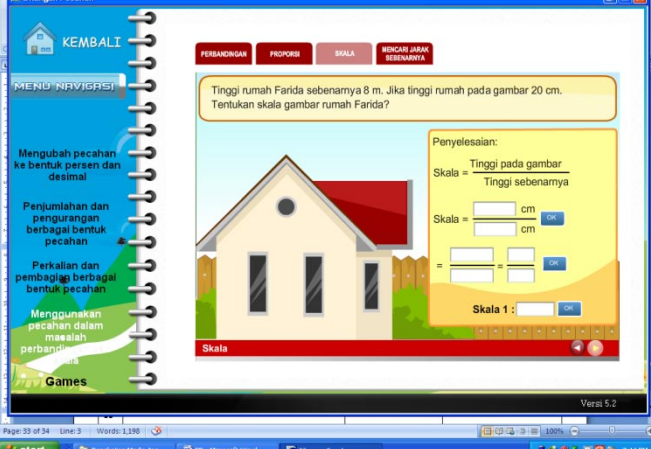

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
39		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
40		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
41		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
42		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain

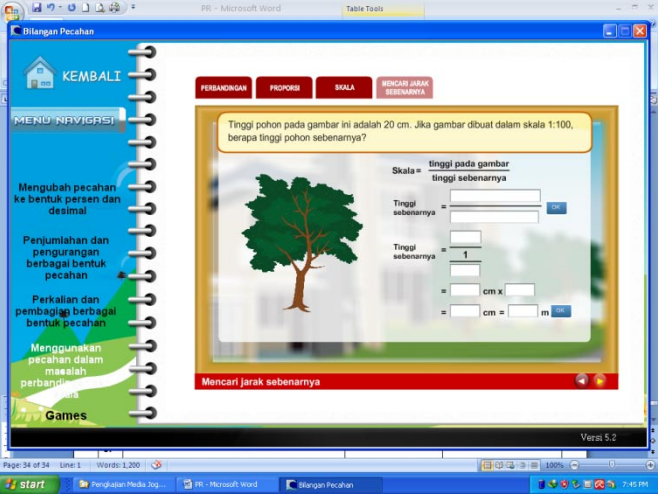
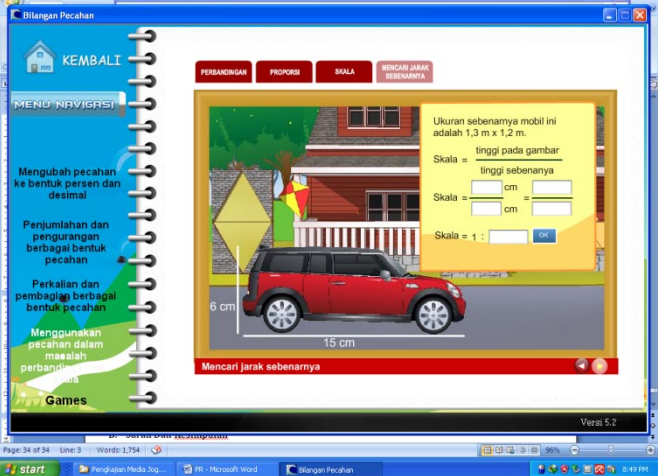
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
44		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
45		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
46		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
47		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
48		Sudah bagus	
49		Sudah bagus	
50		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
51		Sudah bagus	
52		Sudah bagus	
53		Sudah bagus	
54		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
59		Ada dua contoh untuk kegiatan memindahkan gula	Cukup satu contoh
60		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
61		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
62		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
64		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
65		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
66		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
67		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
68		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Secara keseluruhan media sudah bagus
2. Tombol menu navigasi agar lebih konsisten, jika itu sebagai link maka sebaiknya diberi kotak, agar lebih jelas
3. Untuk link kompetensi sebaiknya berada di atas menu materi ajar
4. Untuk games sebaiknya berdiri sendiri, tidak gabung dengan materi ajar
5. Untuk materi uji sudah bagus akan tetapi jika di klik tombol cek maka akan keluar kunci jawabannya, sebaiknya kunci jawaban disendirikan jadi siswa tidak langsung bisa mengganti jawabannya. Atau malah lebih bagus jika materi uji tanpa diberi kunci jawaban (kecuali itu disebut kuiz atau latihan soal)
6. Jika materi uji dibuat setiap jenis soal, maka nilai yang keluar juga sebaiknya per jenis soal
7. Pada materi uji, jika dibuat rangkaian soal tidak perlu membedakan obsi soal (link obsi soal), nomor soal sebaiknya lanjut tanpa harus ulang dari nomor awal .
8. Pada materi uji perlu latar warna yang lebih menarik (tidak hanya warna putih) dan perlu variasi tulisan serta gambar
9. Untuk hasil akhir (nilai akhir) perlu ada feedback dan nilai KKM

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

TUTUT

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : WIJAYA DWI NUGROHO

Sekolah/ Instansi : SD NEGERI BENDUNGAN KALASAN



Judul Materi : LUAS TRAPESIUM DAN LAYANG-LAYANG





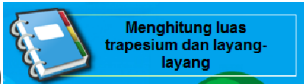
Mata Pelajaran : MATEMATIKA (V5.2)







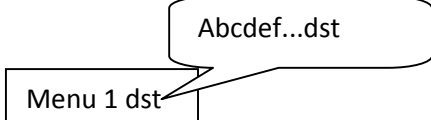

Jenjang : SEKOLAH DASAR


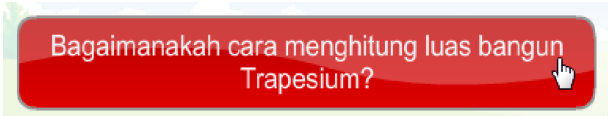
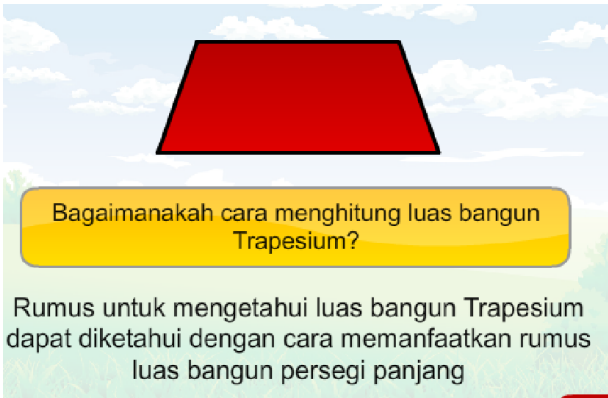




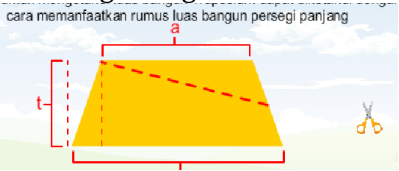




Kelas : V

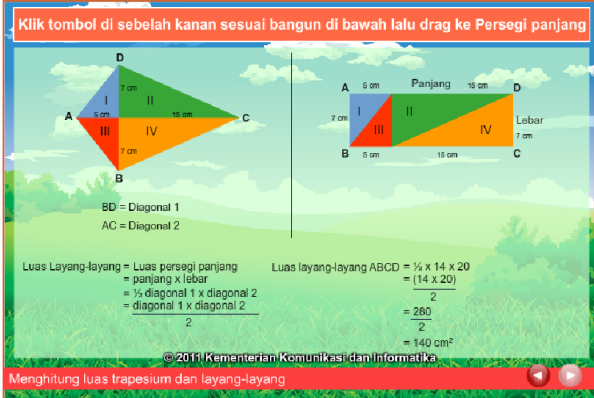


FORM PENGKAJIAN

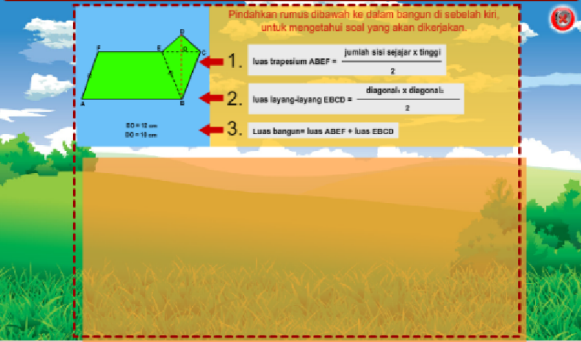

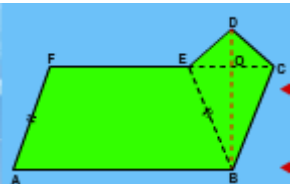
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
1	 	<p>Ada tombol-tombol menu utama; materi ajar dan materi uji tidak menyatu dengan gambar bantu (animasi), ketika gambar animasi disorot dan diklik tidak ada respon dari media. Untuk masuk ke materi ajar dan materi uji harus mengklik tulisan “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI”. (murid akan bingung, ketika disorot dan diklik gambar animasinya, tidak ada respon dari media; kebanyakan murid akan langsung mencari gambar animasinya, karena lebih menarik)</p>	<p>Sebaiknya gambar animasi dan teks “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI” dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot gambar animasinya akan langsung ter-link ke materi selanjutnya.</p>



NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
2	 <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. Tombol Sub Materi  (1)</p>	<p>a. Pergerakan kemunculan tulisan “MENU NAVIGASI” animasinya malah mengganggu.</p> <p>b. Tombol “KEMBALI” (Gb. Rumah) terkesan rancu kembali kemana?</p> <p>c. Penempatan tombol “KOMPETENSI”</p> <p>d. Tombol Sub Materi; Misal tombol No. (1) “Menghitung Luas Trapesium dan Layang-Layang” yang dapat diklik hanya pada tulisan, sedangkan di tombol gambar buku tidak bisa.</p>	<p>a. Sebaiknya menggunakan animasi teks “highlight” seperti sorotan lampu dan ber suara misal “zink”.</p> <p>b. Sebaiknya diganti dengan tulisan “MENU UTAMA” atau “BERANDA” dan diletakkan di bawah Gb. Rumah.</p> <p>c. Diselaraskan dengan model layout tombol dan jenis font pada “MENU NAVIGASI”. Hanya mungkin lebar bagian transparannya dibuat beda.</p> <p>d. Sebaiknya grafis tombol dan teksnya dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot</p>

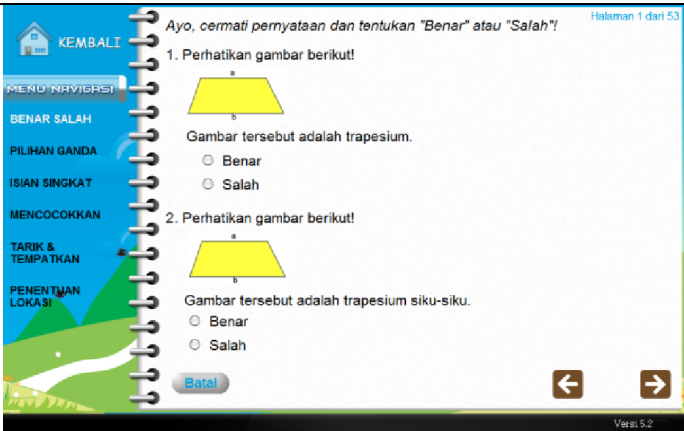



NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>(2)  Menyelesaikan permasalahan luas bidang datar</p> <p>(3)  Games</p>		grafis tombolnya akan langsung ter-link ke link selanjutnya.
3	<p>SUB MATERI AJAR</p>  <p>Menghitung luas trapesium dan layang-layang</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>	<p>Karena judul materi bermacam-macam, ada yang panjang judulnya ada yang pendek (terkesan seperti teks menempel dan kurang interaktif)</p> <p>a. intro pada materi ini (gambar animasi + teks "Luas Trapesium dan Layang-layang") mengganggu animasi utama</p>	<p>Baiknya diberi semacam tombol dengan ukuran yang sama (mungkin grafisnya bisa berbeda-beda) kemudian ketika disorot muncul tulisan dalam bingkai</p>  <p>a. lebih baik tulisan berbingkai</p>  <p>ini diganti dengan pohon besar yang terhembus angin, sehingga mendukung gerakan layang-layang yang sedang dimainkan oleh anak laki-laki tersebut.</p>

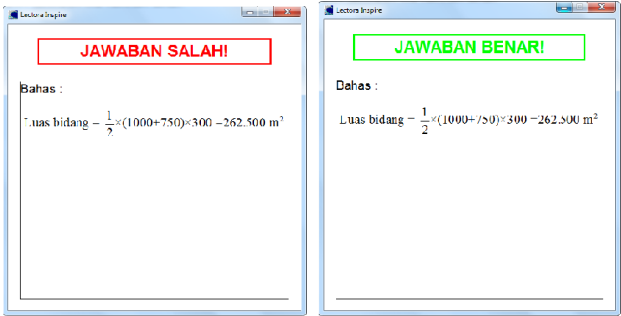
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>d. suara </p> <p>e. </p> <p></p> <p>f. </p> <p>g. </p>	<p> karena telah ditulis dibayahnya</p> <p>b. tidak ada keterangan apakah diminta untuk diklik atau perintah yang lain</p> <p>c. ikon  bentuknya terkesan berlebihan (memaksakan 3-D) dan tidak ada script untuk mengulangi lagi panduannya</p> <p>d. animasi gunting ketika memotong kertas. </p> <p>e. kemunculan teks agak kurang jika tanpa suara</p> <p>f. tombol play pada deret rumus membingungkan</p> <p>g. statis</p>	<p>b. Diberi keterangan misal “KLIK TOMBOL MENU DI ATAS/ DI SAMPING”</p> <p>c. Lebih sederhana saja dengan gambar yang sudah sering digunakan “” dan “”; diberi script untuk mengulang panduan dengan klik tombol ayau yang lainnya.</p> <p>d. akan lebih menarik dengan suara gunting yang sedang memotong kertas.</p> <p>e. Bisa ketika di klik kemunculan teks yang berurutan muncul suara namun lembut</p> <p></p> <p>f. Lebih sederhana dan mudah dipahami jika tombol tersebut diganti dengan tombol “LANJUT”</p> <p>g. Akan menarik jika ada animasi berkedipnya “highlight” (ketika belum diklik)</p> <p>h. Dibuat bertahap seperti pada rumus yang sebelumnya</p> <p>i. Tombol  sebaiknya dihilangkan saja</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
h.	 <p>Klik tombol di sebelah kanan sesuai bangun di bawah lalu drag ke Persegi panjang</p> <p>Luas Layang-layang = Luas persegi panjang = panjang x lebar = $\frac{1}{2}$ diagonal 1 x diagonal 2 = $\frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$</p> <p>Luas layang-layang ABCD = $\frac{1}{2} \times 14 \times 20 = \frac{(14 \times 20)}{2} = \frac{280}{2} = 140 \text{ cm}^2$</p> <p>© 2011 Kementerian Komunikasi dan Informatika</p> <p>Menghitung luas trapesium dan layang-layang</p>	<p>h. rumus muncul begitu saja dengan teks yang kecil-kecil</p> <p>i. tombol  di sini tidak digunakan</p>	
a.	<p>Menyelesaikan permasalahan luas bidang datar</p>  <p>Luas Persegi Panjang dan Trapesium Luas Bangun Layang-layang Luas gabungan bangun datar</p> <p>Klik tombol di atas, untuk menghitung Luas Persegi Panjang, Trapesium, Layang-layang, Bangun datar dan Segitiga</p> <p>© 2011 Kementerian Komunikasi dan Informatika</p> <p>Menyelesaikan Masalah yang berkaitan dengan Luas Bangun Datar</p>	<p>a. Terkesan statis tanpa animasi</p>	<p>a. Diberi animasi setidaknya seperti</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p data-bbox="392 204 784 239"> Luas Persegi Panjang dan Trapezium Luas Bangun Layang-layang Luas Gabungan Bangun Datar </p> <p data-bbox="264 263 842 295">Contoh soal : Luas Gabungan Bangun Datar</p> <p data-bbox="264 295 842 638">  <ol style="list-style-type: none"> 1. $\text{luas trapesium ABEF} = \frac{\text{jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}}{2}$ 2. $\text{luas layang-layang EBDC} = \frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$ 3. $\text{Luas bangun} = \text{luas ABEF} + \text{luas EBDC}$ <p data-bbox="264 638 842 662">Menyelesaikan Masalah yang berkaitan dengan Luas Bangun Datar</p> </p> <p data-bbox="392 710 817 742"> Game 1 Game 2 Game 3 Game 4 Game 5 </p> <p data-bbox="264 750 842 1165">  <p data-bbox="264 1141 842 1165">Game</p> </p>	<p data-bbox="1030 478 1321 662">  </p> <p data-bbox="974 638 1467 702">b. terlalu kecil gambarnya.</p> <p data-bbox="974 1157 1534 1220">c. Tidak ada suara panduan dari soal game tersebut.</p>	<p data-bbox="1624 167 2094 311">pada sub materi sebelumnya dengan animasi yang menunjukkan bangun datar-bangun datar yang akan dipelajari</p> <p data-bbox="1579 622 2094 758">b. Dapat dibuat lebih besar gambarnya, sehingga saat dropping rumus ke gambar (sebelah kanan ke kiri) lebih jelas.</p> <p data-bbox="1579 1141 2116 1276">c. Diberi seperti soal sebelumnya dan ada pengulangan ketika diklik gambar speakernya. Atau setidaknya diberi background sound.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>d.</p>  <p>e.</p> 	<p>d. Tidak ada suara belakang (background sound)</p> <p>e. Tidak ada suara belakang (background sound)</p>	<p>d. Diberi background sound lembut.</p> <p>e. Diberi background sound lembut.</p>
4	MATERI UJI		

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
a.		a. Tanpa background sound	a. Diberi backsound lembut dengan volume sedang.
b.		b. Dua tombol frame tujuan sama	b. Pada materi uji sebaiknya tidak perlu diberi kedua tombol ini.
c.		c. Link tombol "BATALL" menuju ke frame Menu Utama dan letaknya.	c. Sebaiknya diarahkan menuju frame isi Materi Uji, mungkin tombol ini diletakkan padakanan atas dengan tombol yang senada dengan grafis frame dan simpel saja seperti tombol "next" dan "previous".
d.	<p>Halaman 1 dari 53</p> 	d. Peletakkan teks.	d. Diletakkan pada posisi pojok kiri bawah.
e.		e. Jenis soal tanpa dibuatkan outline tombol	e. Diberi bentuk tombol yang senada

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
f.	 <p>Nilai 3</p>	f. Ketika murid menjawab salah murid diberi tahu jawaban yang benar	f. Semestinya pada materi uji tidak dimunculkan jawaban yang benar (lebih tepat untuk kuis/latihan soal)
g.		g. Tidak ada tombol untuk kembali ke menu utama (materi ajar dan materi uji) hanya ada tombol "CLOSE".	g. Diberi tambahan menu untuk kembali ke menu materi ajar dan materi uji/ mengulang materi uji

SARAN DAN KESIMPULAN

Media cukup menarik para murid untuk menjelajahi sendiri baik materi ajarnya maupun materi ujinya.

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : WIJAYA DWI NUGROHO

Sekolah/ Instansi : SD NEGERI BENDUNGAN KALASAN



Judul Materi : VOLUME BANGUN RUANG





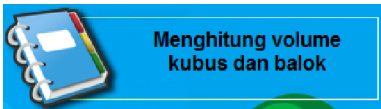
Mata Pelajaran : MATEMATIKA (V5.2)



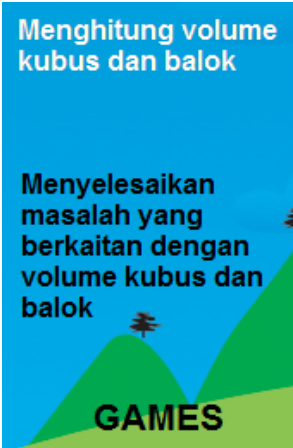

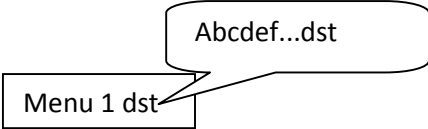
Jenjang : SEKOLAH DASAR


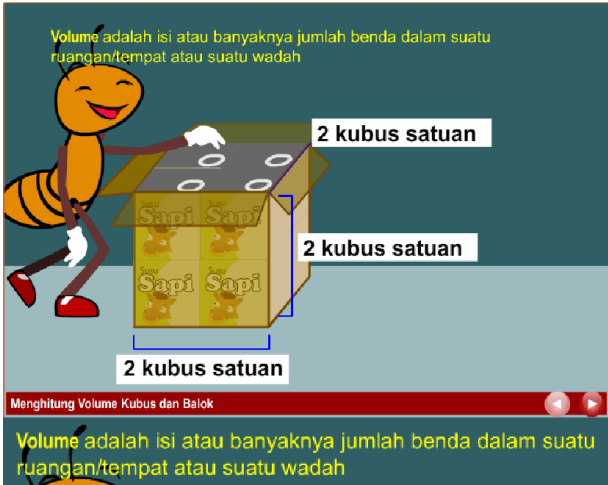
Kelas : V

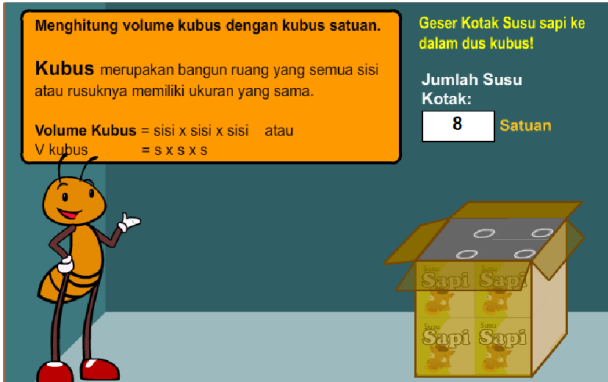

FORM PENGKAJIAN


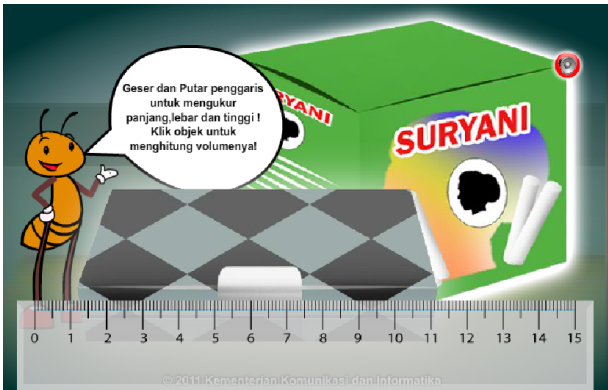
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
1	 	<p>Ada tombol-tombol menu utama; materi ajar dan materi uji tidak menyatu dengan gambar bantu (animasi), ketika gambar animasi disorot dan diklik tidak ada respon dari media. Untuk masuk ke materi ajar dan materi uji harus mengklik tulisan “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI”. (murid akan bingung, ketika disorot dan diklik gambar animasinya, tidak ada respon dari media; kebanyakan murid akan langsung mencari gambar animasinya, karena lebih menarik)</p>	<p>Sebaiknya gambar animasi dan teks “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI” dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot gambar animasinya akan langsung ter-link ke materi selanjutnya.</p>

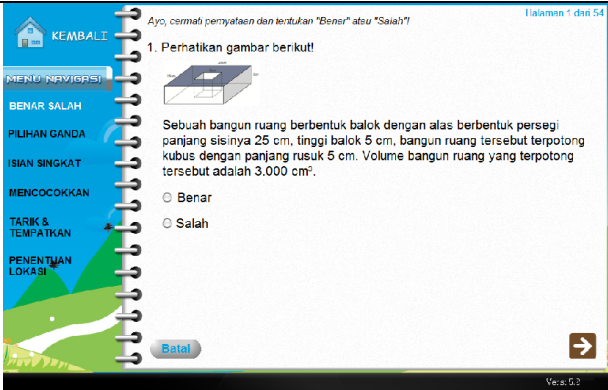




NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
2	 <p>e. </p> <p>f. </p> <p>g. </p> <p>h. Tombol Sub Materi</p> <p>(1) </p>	<p>e. Pergerakan kemunculan tulisan “MENU NAVIGASI” animasinya malah mengganggu.</p> <p>f. Tombol “KEMBALI” (Gb. Rumah) terkesan rancu kembali kemana?</p> <p>g. Penempatan tombol “KOMPETENSI”</p> <p>h. Tombol Sub Materi; Misal tombol No. (2) “Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok” yang dapat diklik hanya pada tulisan, sedangkan di tombol gambar buku tidak bisa.</p>	<p>e. Sebaiknya menggunakan animasi teks “highlight” seperti sorotan lampu dan ber suara misal “zink”.</p> <p>f. Sebaiknya diganti dengan tulisan “MENU UTAMA” atau “BERANDA” dan diletakkan di bawah Gb. Rumah.</p> <p>g. Diselaraskan dengan model layout tombol dan jenis font pada “MENU NAVIGASI”. Hanya mungkin lebar bagian transparannya dibuat beda.</p> <p>h. Sebaiknya grafis tombol dan teksnya dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot</p>

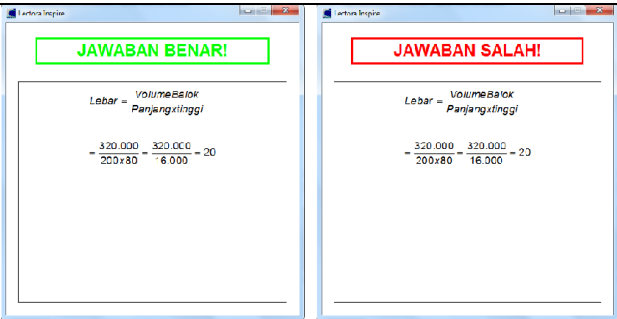
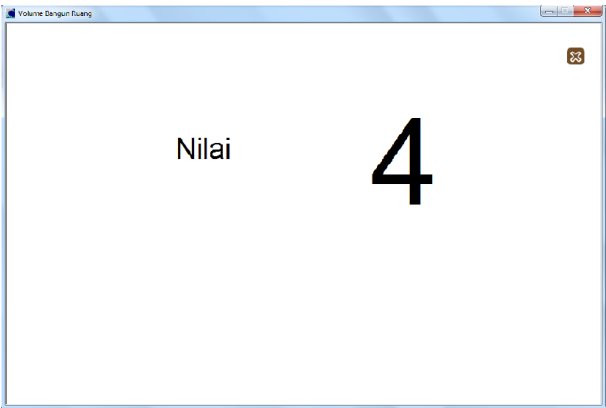
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>(2)  Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok</p> <p>(3) </p>		grafis tombolnya akan langsung ter-link ke link selanjutnya.
3	<p>SUB MATERI AJAR</p>  <p>Menghitung volume kubus dan balok</p>  <p>a.</p>	<p>Karena judul materi bermacam-macam, ada yang panjang judulnya ada yang pendek (terkesan seperti teks menempel dan kurang interaktif)</p> <p>a. Tidak ada background sound</p>	<p>Baiknya diberi semacam tombol dengan ukuran yang sama (mungkin grafisnya bisa berbeda-beda) kemudian ketika disorot muncul tulisan dalam bingkai</p>  <p>a. diberi background sound dengan</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p data-bbox="197 639 226 667">b.</p>  <p data-bbox="197 1142 226 1169">c.</p> 	<p data-bbox="976 624 1435 651">b. tombol ulang panduan tidak ada.</p> <p data-bbox="976 1142 1384 1169">c. Grafis definisi volume rancu.</p>	<p data-bbox="1630 177 1805 204">suara lembut.</p> <p data-bbox="1585 624 2112 687">b. Ditambahkan tombol ulang baik suara maupun animasinya.</p> <p data-bbox="1585 1142 2063 1241">c. Definisi volume diberi balon suara yang menunjukkan grafis semut sedang berbicara.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<div data-bbox="248 172 853 630"> <p>Volume Kubus Volume Balok Satuan Volume</p> <p>Menghitung volume kubus dengan kubus satuan.</p> <p>Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisi atau rusuknya memiliki ukuran yang sama.</p> <p>Volume Kubus = sisi x sisi x sisi atau $V_{\text{kubus}} = s \times s \times s$</p> <p>Geser Kotak Susu sapi ke dalam dus kubus!</p> <p>Jumlah Susu Kotak: <input type="text" value="8"/> Satuan</p>  <p>Menghitung Volume Kubus dan Balok</p> </div> <div data-bbox="248 635 853 890"> <p>Menghitung volume kubus dengan kubus satuan.</p> <p>Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisi atau rusuknya memiliki ukuran yang sama.</p> <p>Volume Kubus = sisi x sisi x sisi atau $V_{\text{kubus}} = s \times s \times s$</p> </div> <div data-bbox="248 922 853 1380"> <p>Volume Kubus Volume Balok Satuan Volume</p> <p>balok merupakan bangun ruang yang dibentuk oleh 3 pasang persegi panjang</p> <p>Jumlah Balok <input type="text" value="0"/></p>  <p>Menghitung Volume Kubus dan Balok</p> </div>	<p>d. Grafik penjelasan rumus menghitung volume kurang interaktif.</p> <p>e. Tidak ada perintah suara untuk memasukkan kotak kardus wafer ke dalam kotak kardus yang lebih besar.</p>	<p>d. Diberi balon suara seolah-olah si Semut sedang bicara.</p> <p>e. Diberi panduan suara untuk memasukkan.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
f.	<div data-bbox="248 177 931 632"> <div>Volume Kubus</div> <div>Volume Balok</div> <div>Satuan Volume</div>  </div> <div data-bbox="248 663 931 1078">  <div>Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Volume Kubus dan Balok</div> </div>	<p>f. Tombol geser “SATUAN VOLUME” statis.</p> <p>g. Objek yang akan diukur kurang jelas, Tombol speaker kurang maksimal</p>	<p>f. Diberi highlight ketika tombol geser belum disorot dengan durasi ± 3 detik sekali.</p> <p>g. Diberi emboss warna lain ketika objek disorot, tombol speaker diberi script untuk mengulang instruksi.</p>
4	MATERI UJI		

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>h. </p> <p>i. </p> <p>j. </p> <p>k. </p> <p>l. </p>	<p>h. Tanpa background sound</p> <p>i. Tombol “KEMBALI”</p> <p>j. Link tombol “BATALL” menuju ke frame Menu Utama dan letaknya.</p> <p>k. Peletakkan teks.</p> <p>l. Jenis soal tanpa dibuatkan outline tombol</p>	<p>h. Diberi backsound lembut dengan volume sedang.</p> <p>i. Pada materi uji sebaiknya tidak perlu diberi tombol ini.</p> <p>j. Sebaiknya diarahkan menuju frame isi Materi Uji, mungkin tombol ini diletakkan padakanan atas dengan tombol yang senada dengan grafis frame dan simpel saja seperti tombol “next” dan “previous”.</p> <p>k. Diletakkan pada posisi pojok kiri bawah.</p> <p>l. Diberi bentuk tombol yang senada dengan unsur-unsur grafis dalam</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>m.</p>  <p>n.</p> 	<p>m. Ketika murid menjawab salah murid diberi tahu jawaban yang benar.</p> <p>n. Tidak ada tombol untuk kembali ke menu utama (materi ajar dan materi uji) hanya ada tombol "CLOSE".</p>	<p>frame tersebut, juga diberi teks sesuai jenis soalnya.</p> <p>m. Semestinya pada materi uji tidak dimunculkan jawaban yang benar (lebih tepat untuk kuis/latihan soal)</p> <p>n. Diberi tambahan menu untuk kembali ke menu materi ajar dan materi uji/ mengulang materi uji</p>

SARAN DAN KESIMPULAN

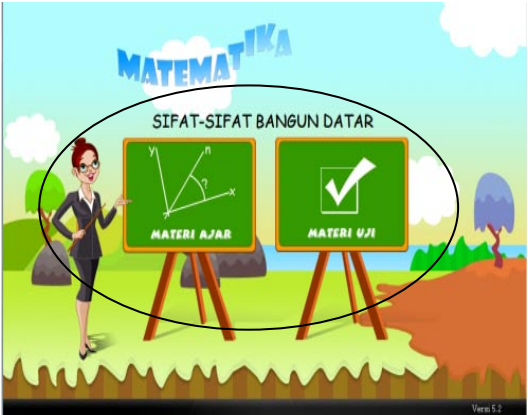


Semoga saran perbaikan yang saya berikan dapat membantu media ini lebih baik lagi.


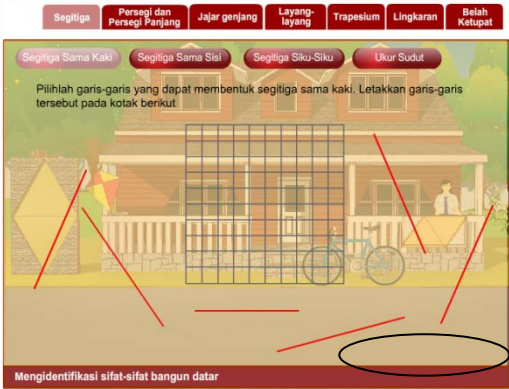

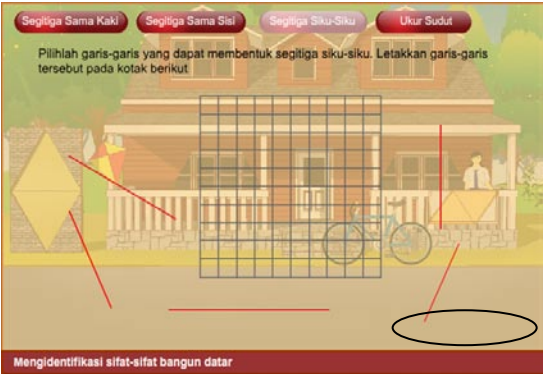




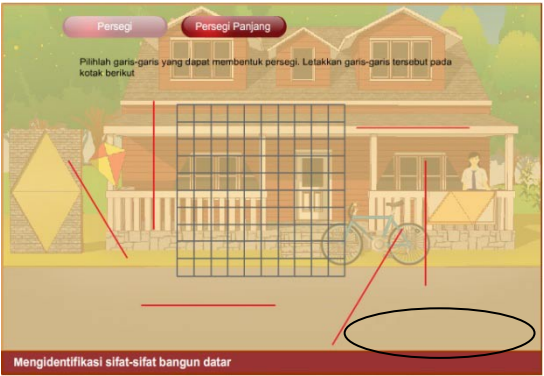


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

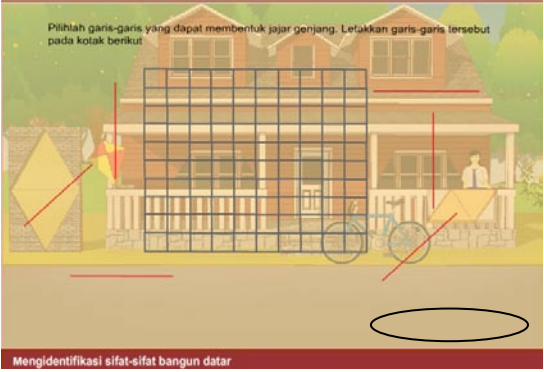



Nama Pengkaji : Yohana Dari Setyaningsih
Sekolah / Instansi : SDN Perumnas Condongcatur
Judul Materi : Sifat – Sifat Bangun Datar
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 5 / lima

A. Form Pengkajian.



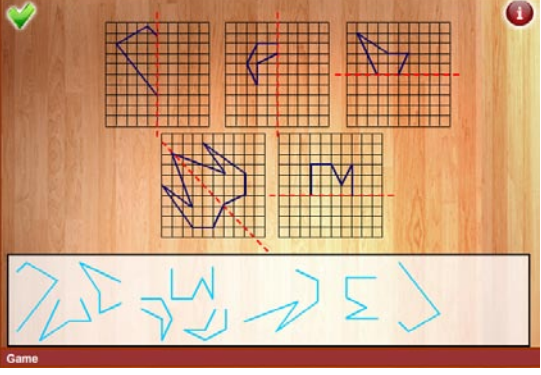

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	<p>Tombol link belum ada</p> 	<p>Tombol link untuk materi ajar dan materi uji kurang lengkap / belum ada tombol link yang mengatur keluar/masuk pada menu pilihan.</p>	<p>Ditambahkan link pengaturan keluar masuk untuk menu pilihan sehingga memudahkan pengguna untuk memilih menu yang akan dipilihnya.</p>
2	<p>Tidak memiliki tombol Back</p> 	<p>Tidak memiliki tombol Back saat aplikasi berjalan sehingga tidak dapat kembali dari tampilan sebelumnya.</p>	<p>Menambahkan tombol Back agar saat aplikasi berjalan dapat kembali pada tampilan sebelumnya.</p>
3	<p>Animasi segitiga masih kurang karena segitiga sembarang dan dan segitiga siku – siku belum ada sehingga untuk media gambarnya belum tersedia.</p> 	<p>Segitiga sembarang dan segitiga siku – siku belum ada dalam animasi</p>	<p>Ditambahkan animasi segitiga sembarang dan segitiga siku - siku</p>

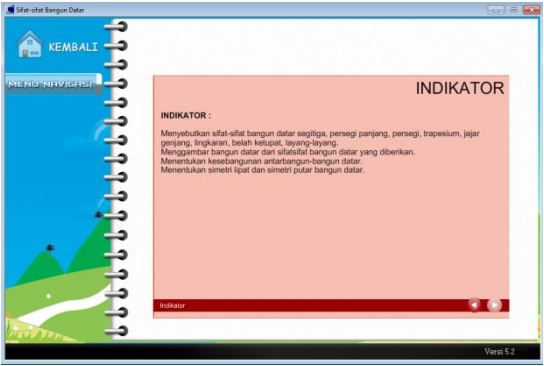
4	<p>Prolog untuk segitiga sama sisi</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Belum ada prolog untuk segitiga sama sisi	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada segitiga sama sisi
5	<p>Dalam menu pilihan garis</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk segitiga sama kaki tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
6	<p>Prolog untuk segitiga siku-siku</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Belum ada prolog untuk setiga siku-siku	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada segitiga siku – siku
7	<p>Dalam menu pilihan garis</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk segitiga siku - siku tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
8	<p>Pada soal pilihan ukur sudut</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Audio tidak ada sama sekali , dan pada soal pilihan tidak ada tombol lanjutkan/ selesai	Ditambahkan audio / keterangan untuk menjelaskan pada media tersebut dan diperhatikan letak tombol dengan materi

9	<p>Animasi persegi belum ada pada soal membentuk persegi pada soal persegi panjang</p> 	Belum ada animasi persegi	Ditambahkan animasi persegi dengan gambar yang lebih lengkap lagi
10	<p>Dalam menu pilihan garis</p> 	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk persegi tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
11	<p>Prolog untuk persegi panjang</p> 	Belum ada prolog untuk persegi panjang	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada persegi panjang
12	<p>Dalam menu pilihan garis</p> 	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk persegi panjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.

13	<p>Dalam menu pilihan garis Jajar genjang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk jajaran genjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
14	<p>Dalam menu pilihan garis layang – layang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk layang – layang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
15	<p>Dalam menu pilihan garis jajar genjang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk jajar genjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
16	<p>Dalam menu pilihan garis tengah untuk lingkaran</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis tengah untuk lingkaran tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>

17	<p>Pada belah ketupat salah pemberian tombol</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis belah ketupat tidak ada tombol back atau selesai tetapi salah pemberian tombol perintah selanjutnya yang tidak ada fungsinya ,juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
18	<p>Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri</p> 	<p>Link, back dan selanjutnya masih kurang dalam kesebangunan sehingga kurang jelas.</p>	<p>Perlu perbaikan link yang jelas</p>
19	<p>Dalam persegi panjang belum ada audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p> 	<p>Dalam persegi panjang belum ada audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p>	<p>Dalam persegi panjang ditambahkan audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p>
20	<p>Belum ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p> 	<p>Belum ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p>	<p>Perlu tambahan ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p>

21	<p>Games 1 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 1 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 1 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
22	<p>Games 4 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 4 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 4 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
23	<p>Games 5 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 5 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 5 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
24	<p>Games</p> <p>Media tidak sesuai dengan sifat-sifat bangun datar</p> 	<p>Media belum mencakup materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	<p>Diharapkan sesuai dengan materi sehingga media yang ditampilkan akan menarik</p>

25	<p>Materi uji</p> <ul style="list-style-type: none">• Belum ada soal animasi• Ditambahkan dengan music pelan / audio yang selaras agar lebih menarik	<p>Animasi tidak ada dan audio nya juga tidak ada.</p>	<p>Perlu animasi dan audio / music agar lebih menarik</p>
26	<p>Materi Pembelajaran</p> 	<p>Materi Pembelajaran belum dicantumkan sumber dan bahannya.</p>	<p>Materi Pembelajaran belum dicantumkan sumber dan bahannya.</p>

B. Saran Dan Kesimpulan

Pada dasarnya media yang disampaikan dalam aplikasi tersebut sudah bagus , perlu lebih teliti lagi dalam perintah – perintah dan pemberian link / tombol harus diperhatikan benar sehingga siswa akan mudah memahami perintah maupun maksud dan tujuan yang akan disampaikan oleh penyaji media ini.

Yogyakarta, 04 April 2014
Pengkaji Media

(Yohana Dari Setyaningsih)

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

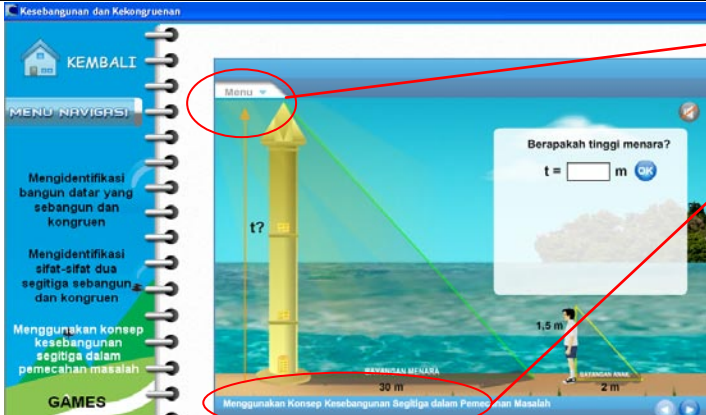
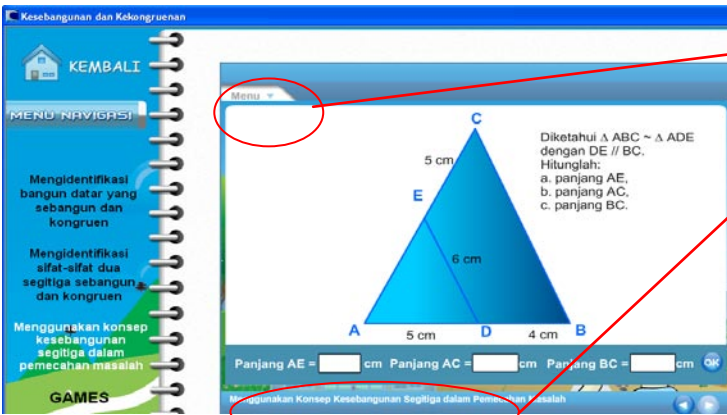
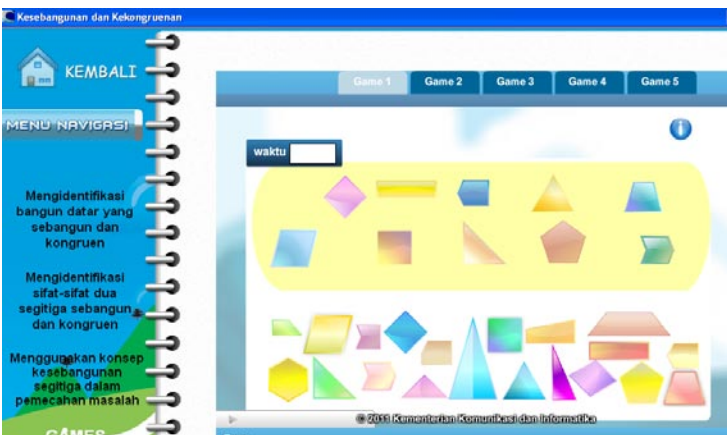
Nama Pengkaji : Yuliah Mandasari, S.Pd
Sekolah/Instansi : SMP N 1 CANGKRINGAN
Judul Materi : Kesebangunan dan Kekongruenan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 9

Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
17		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
18		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p> <p>3. Pengetikan teks yang tidak rapi</p>	<p>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2.Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p> <p>3.Menentukan jenis huruf yang tepat, ukuran huruf dan rata kanan kiri</p>
19		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak</p>	<p>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2.Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>

		<div>efektif</div> <div>3. Pengetikan teks yang tidak rapi</div>	<div>3.Menentukan jenis huruf yang tepat, ukuran huruf dan rata kanan kiri</div>
20		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>
21		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>
21		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>

22		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
23		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
24		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
25		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
26		<p>1. Ada tombol menu</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada</p>

			<p>pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
27		<p>1. Tombol menu tidak efektif</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>	
28		<p>1. Tombol menu tidak efektif</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>	
29		<p>Fiil pada bangun datar tidak jelas</p>	<p>Fill pada bangun datar diberi warna yang lebih mencolok (perbedaan fiil antar bangun jelas).</p>	
30		<p>Materi uji (evaluasi) berisi soal dengan feedback</p>	<p>Materi uji berisi soal (permasalahan) yang tidak ada feedback.</p>	





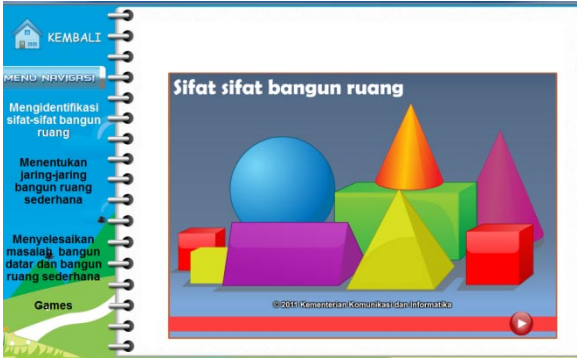
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



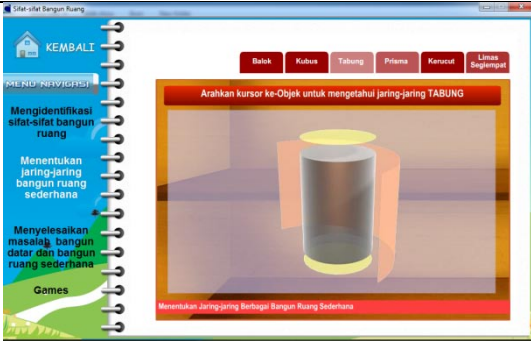

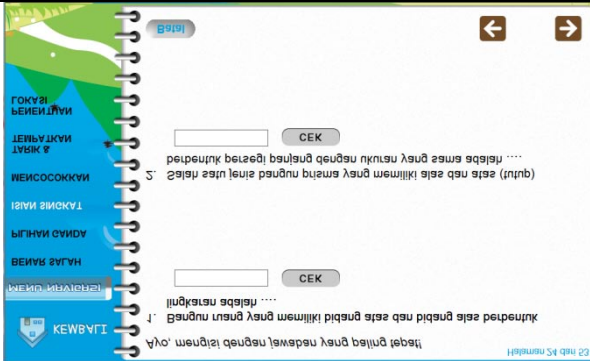
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

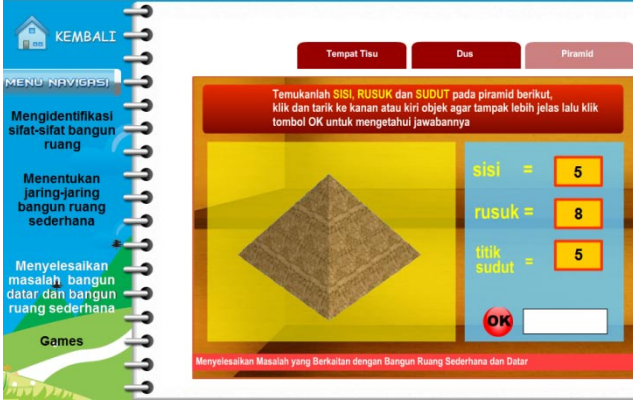

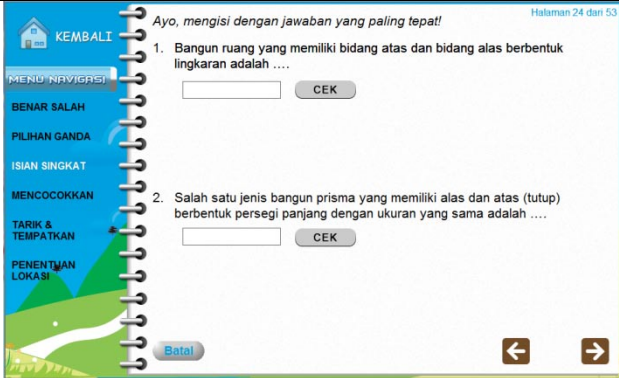
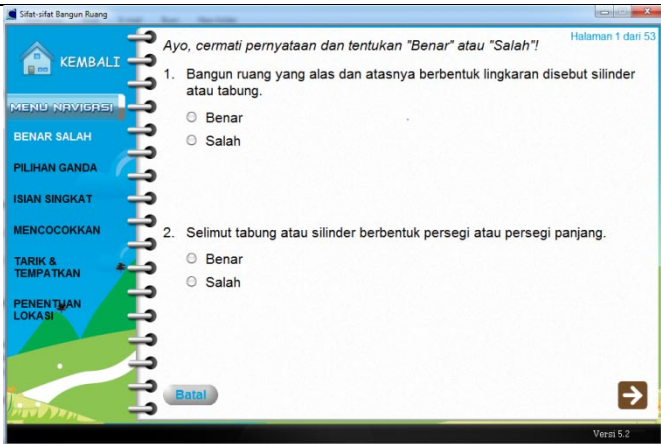
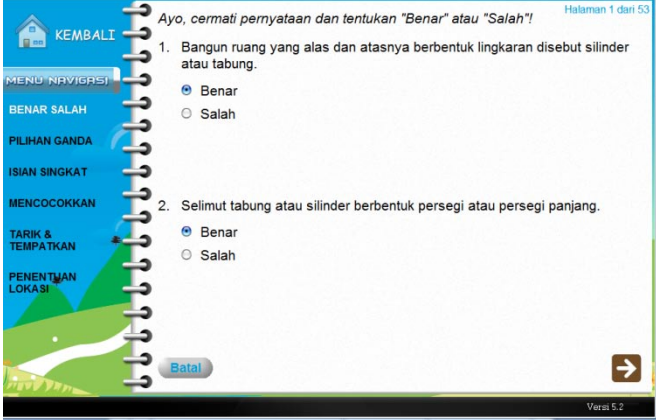
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014
(Windows dan program computer ICT EQEP)

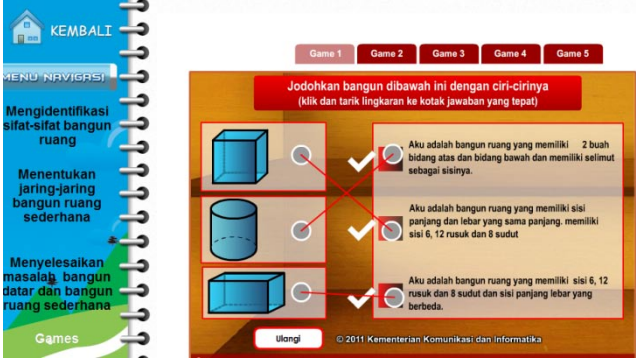

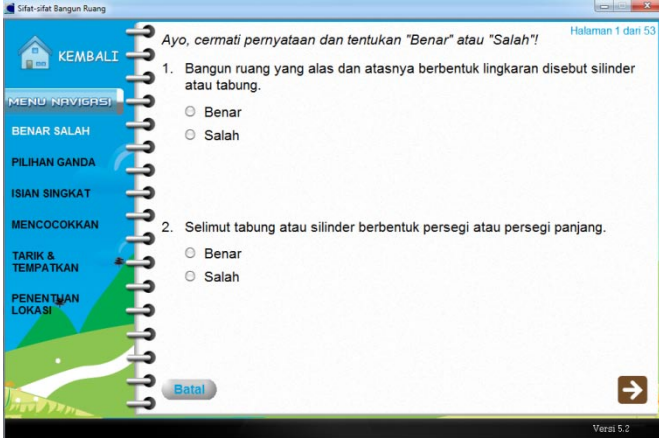
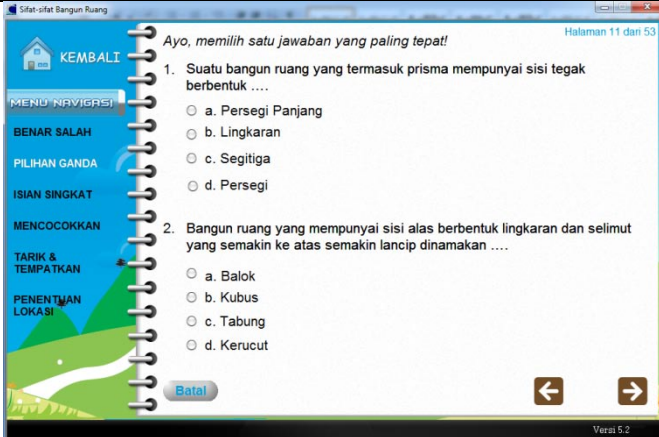
Nama Pengkaji : IKA ARIESTAVIANTI
Sekolah / Instansi : SD NEGERI SARDONOHARJO 1
Judul Materi : SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : V (lima)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Link materi ajar dan materi uji gambar tidak bisa (multifungsi link yang tdk jelas)	Hanya link tulisansaja atau gambar saja sehingga anak tidak bingung.
2		Halaman kompetensi kurang menarik	Mohon kombinasi warna pada background halaman diganti yang menarik dan sesuai dengan warna pada halaman yang lainnya dan tulisannya diperbesar.
3		Gambar kurang menarik siswa / anak	Bias ditambahkan animasi sederhana dihalaman pembuka ini sebagai awal penjelasan materi

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4		Penghapusan penulisan bangun datar	Karena pembahasan diawal hanya bangun ruang saja dan pembahasan bangun datar telah ada medianya sendiri.
5		Penjelasan pada audio ttg sifat bangun belum ada. padahal audio diawal ada kata “sebelum kalian mempelajari sifat bangun isi lah dahulu sisi, rusuk, titik sudut pada setiap bangun” .	Diberikan tambahan audio pada halaman setelah mengisi limas diberikan sedikit kesimpulan tentang sifat sifat bangun ruang. Untuk mensinkronkan dengan bagian audio pembukanya.
6		Setelah bangun terbuka sambil menunggu harap ditambah audio untuk memberikan penjelasan pada siswa dan tambah tombol next	Ketika setiap bangun membuka penjelasan untuk gambar setiap bangun animasi itu sehingga siswa tidak hanya memperhatikan saja tapi juga mendengarkan jarring jarring setiap bangun ruang. Di halaman ini kurang tombol next.
7		Audio kesimpulan banyak jarring jarring dari bangun ruang	Kurangnya kesimpulan pada banyaknya jarring jarring bangun ruang yang lebih dari satu. Dan kurangnya tombol back untuk melihat jarring-jarring bangun yang sebelumnya.
8		Kelebihan link yang tidak berfungsi	Tombol batal tidak berfungsi/tidak ada linknya bias dihapus saja.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9		Kesimpulan setelah mengerjakan piramid	Halaman penjelasan setelah mengerjakan pyramid belum ada.
10.		Link kembali setelah penjelasan kesimpulan tidak ada	Pada setiap halamanpada kesimpulan bias ditambahkan link kembali sehingga siswa bias membuka kembali benda yang dikerjakan tadi untuk memahami lebih detail lagi.
11		Terlalu banyak link	Menurut saya alangkah baiknya link pada setiap materi uji baik itu soal benar salah pilihan ganda dan seterusnya link BATAL dihilangkan saja.
12		Link tombol BATAL	Untuk fungsi link tombol BATAL kembali kemateri tidak dihalaman depan yang dapat menimbulkan kebingungan pada siswa. Pada halaman pembuka kalau tidak perlu bias dihapuskan pada halaman ini
13		History jawaban	Untuk history jawaban pada materi uji masih ada. Apakah setiap selesai materi uji siswa harus keluar dlu dari program, padahal biasanya dengan keterbatasan computer diminta gentian langsung tanpa menutup program itu (tidak logod dulu)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14		Kurang tombol ULANGI dihalaman games yang lainnya	Untuk tombol fungsi link ULANGI hanya terdapat pada games 1 saja padahal menurut saya tombol link ulangi ada pada setiap GAME.
15		Kurang tombol back/kembali	Pada halaman niai ini kurang kooperatif karena kurang tombol back untuk kembali kesoal lagi atau ke materi. Mulai mengadakan penilaian pada halaman yang mana tidak ada penjelasan dimedia tersebut.
16		Harusnya dihalaman ini diberikan penjelasan mulai penilaian.	Pada materi uji kurang audio atau tulisn untuk penilaian, tambah tulisanpenilaian dan yang namanya udah di nilai harusnya tidak ada kunci jawaban setelah mengerjakan/penjelasa n selesai mengerjakan. Karena kalau tetap ada penjelasan setelah mengerjakan siswa bias mengganti jawabannya dan nilai akhirnya semua akan 100.
17		Tidak ada batasan untuk setiap kategori soal. Jadi terlalu banyak link/link lanjut disetiap kategori soal	Kalau menurut saya setiap kategori soal link anakpanak lanjut dihapus sehingga setiap kategori soal link anak panah lanjut alangkah lebih baiknya dihapus saja karena no disetiap kategori soal kananak diawali dengan no 1,2,...dst. Begitu juga dengan tombol anak panak back juga dihapus disetiap kategori soal.atau setiap akan pindah kesoal lain tombol anak panah back dan next dihapus.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18		Warnanya kurang menarik	Warna pada materi uji kalau bisa disamakan dengan warna baground dimateri. Kalau bisa jangan warna putih..
19		Link yang jawaban benar harusnya b..	Perbaikan link dan penulisan Jawaban Benar pada soal no 10 sesuai dengan alasan yang telah dituliskan pada jawaban tersebut.
20		Link jawaban salah dengan isi tidak sinkron	Perbaikan link dan penulisan Jawaban Benar pada soal no 13 sesuai dengan alasan yang telah dituliskan pada jawaban tersebut

B. Saran Dan Kesimpulan

Dari media bangun ruang ini masih ada beberapa kekurangan untuk mempercantik, memperjelas dan memberikan tambahan pada audio agar siswa dapat lebih detail lagi memahami materi yang telah disajikan pada media tersebut serta tidak memberikan kesan yang membingungkan ketika ada halaman kurang link/tombol.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(IKA ARIESTAVIANTI)

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : INDRIA KUSWANDARI, S.Si.

Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 1 Kokap

Judul Materi : Sistem Reproduksi Manusia



Mata Pelajaran : IPA


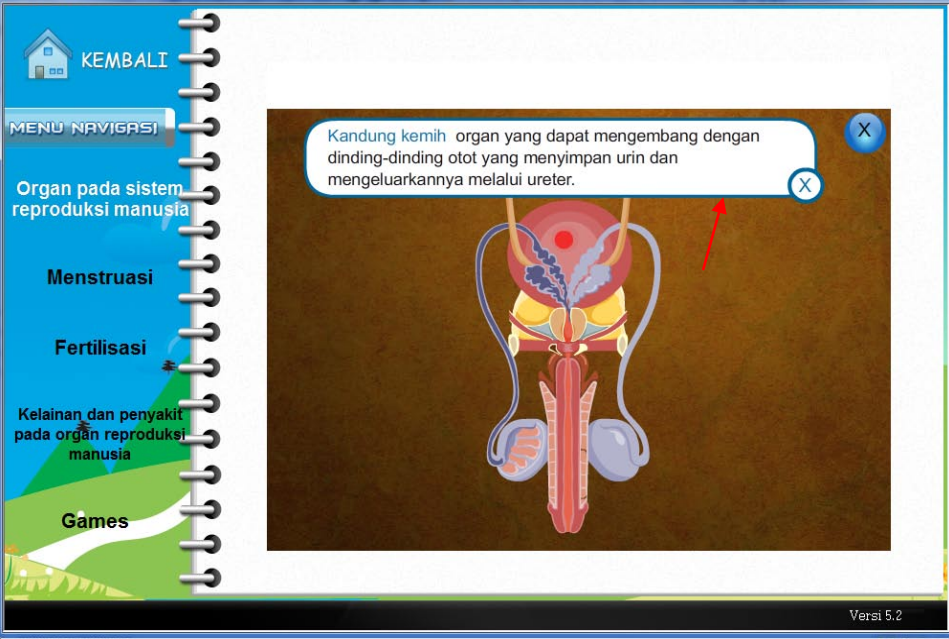
Jenjang : SMP

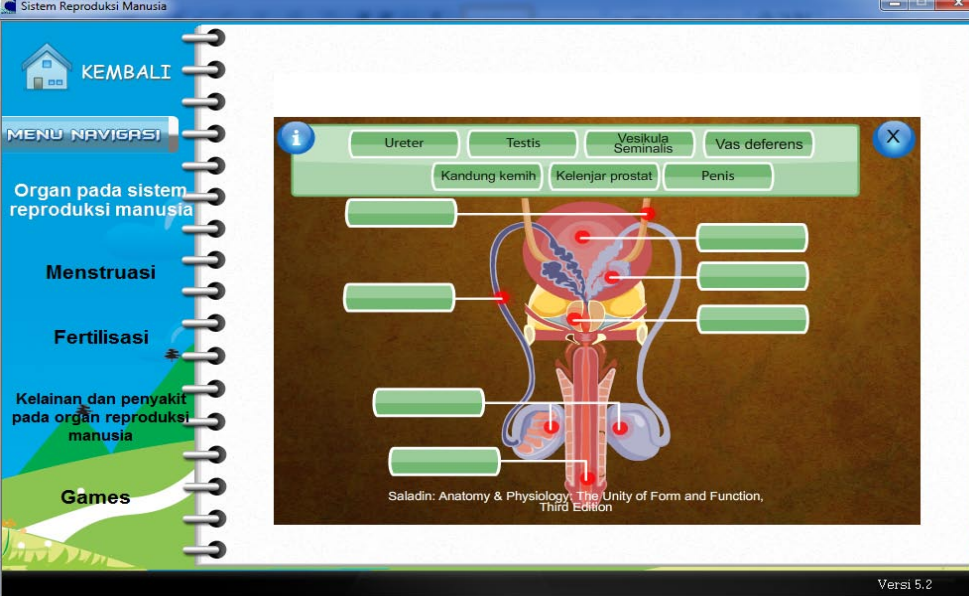
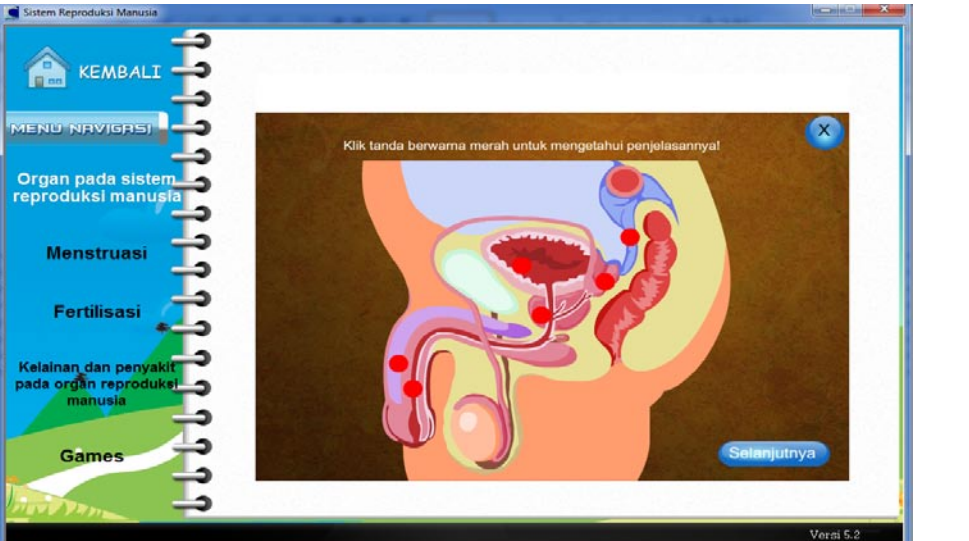
Kelas : 9

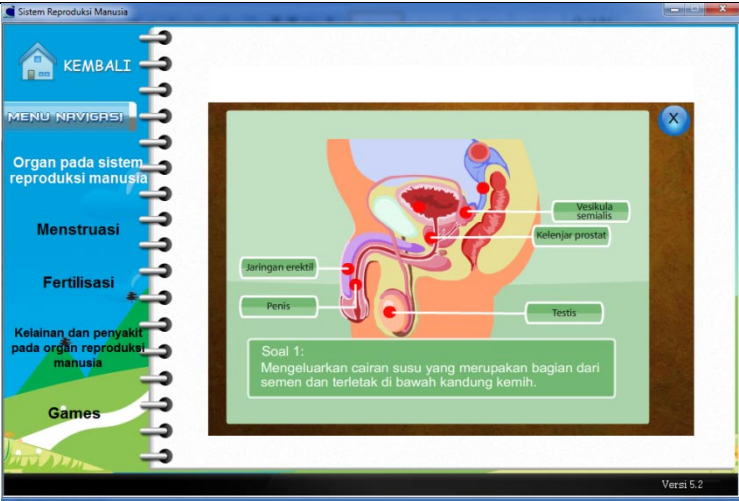
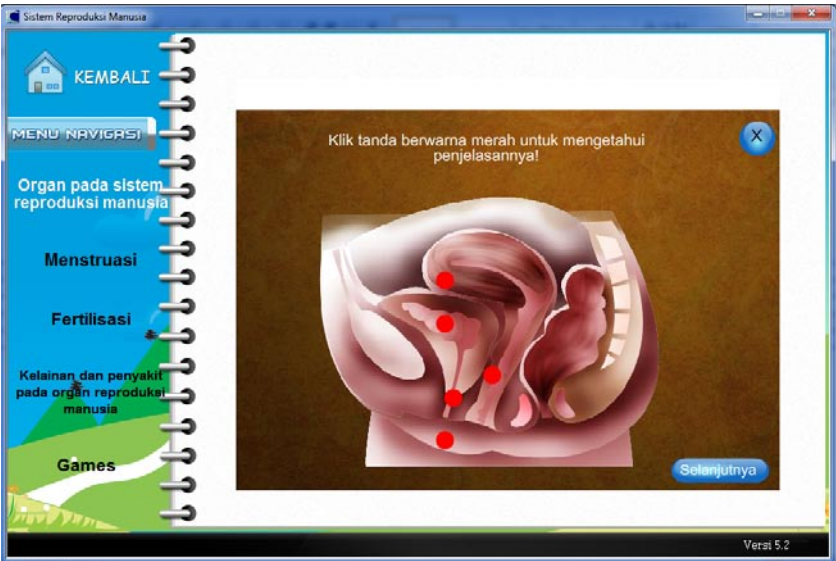
A. Form Pengkajian

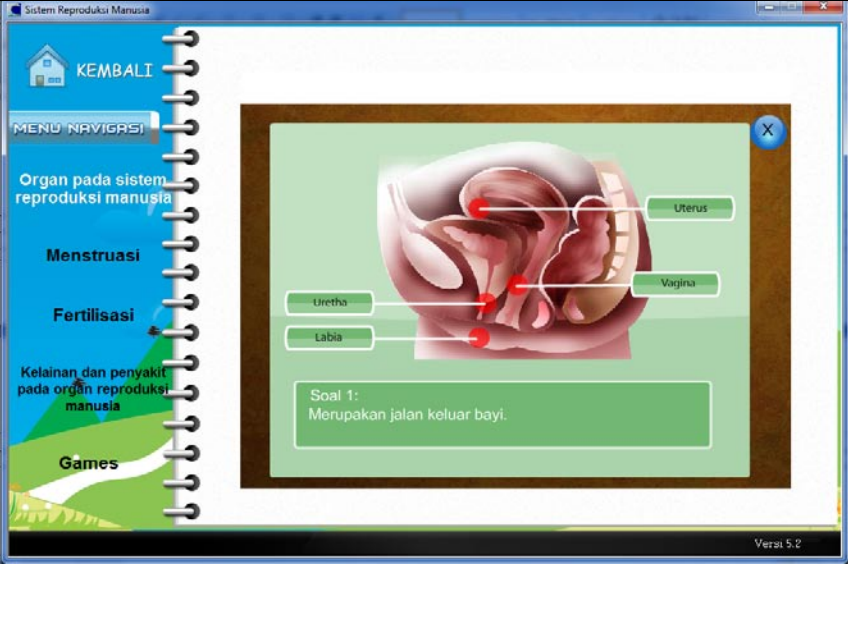

[illegible]

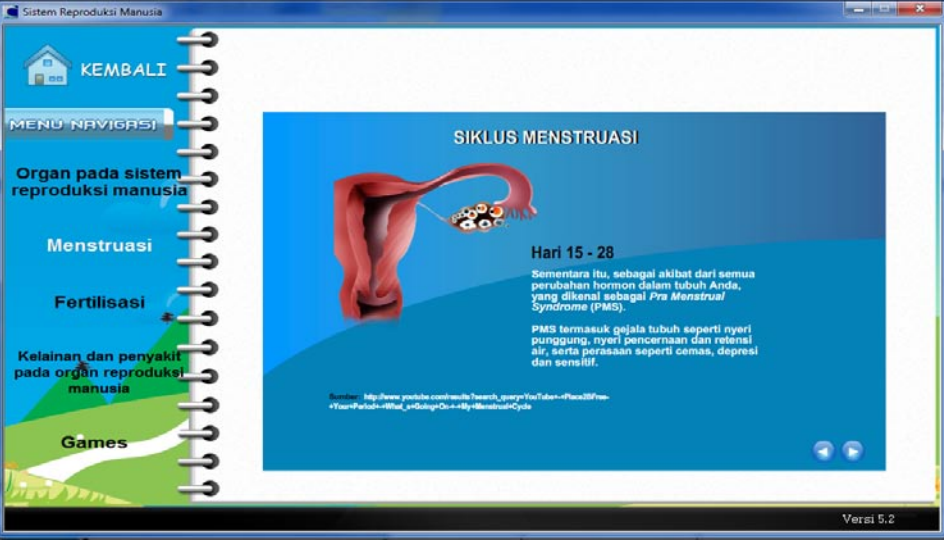


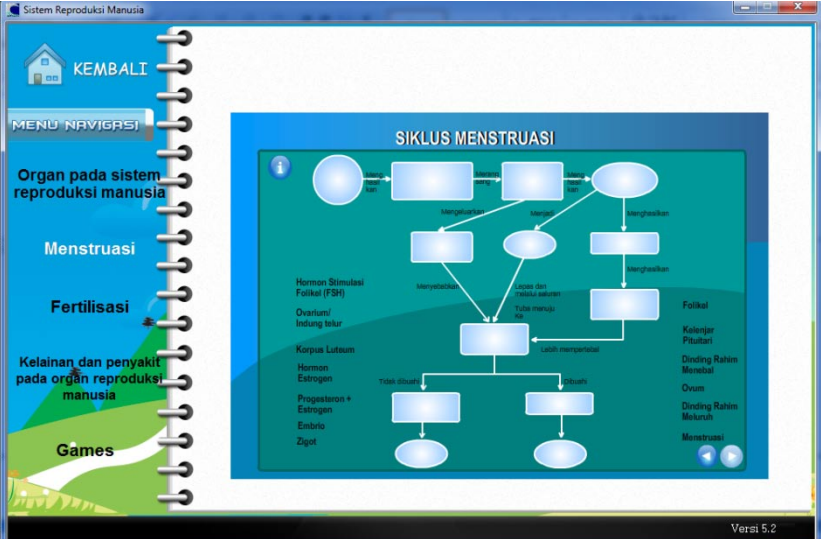
2.		<p>a. Gambar</p> <p>b. Tautan/Link</p>	<p>Ilustrasi gambar pada tombol materi ajar dan materi Uji jangan menggunakan ilustrasi matematika tetapi menggunakan gambar yang sesuai dengan tema atau tombol berupa tulisan saja tanpa disertai gambar.</p> <p>Tombol yang menuju materi –materi berikutnya dibuat berubah warna ketika diletakkan kursor diatasnya.</p>
3.		<p>Tulisan “ Menu Navigasi”</p> <p>Tautan/ link</p>	<p>Sebaiknya tulisan “menu navigasi” dihilangkan saja</p> <p>Tombol back tidak berfungsi (dihilangkan saja)</p>

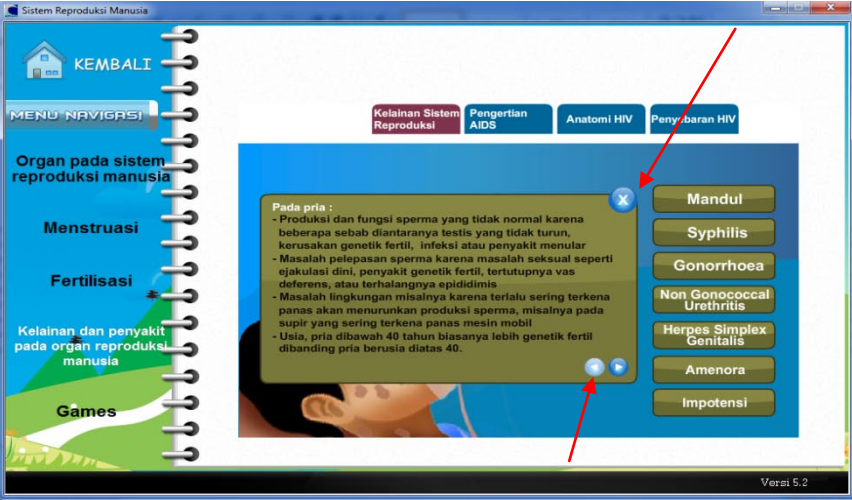

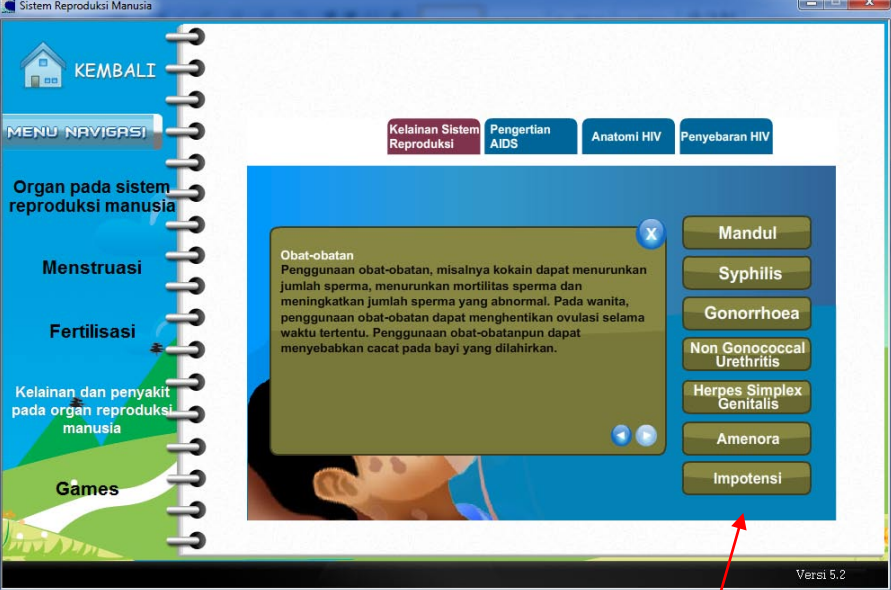
4.		<p>Tulisan “ Menu Navigasi”</p> <p>Tautan/link</p>	<p>Sebaiknya tulisan “menu navigasi” dihilangkan saja.</p> <p>Rincian indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. <p>Dst</p> <p>Tombol next tidak berfungsi(dihilangkan saja)</p>
5.			<p>Penjelasan materi disertai audio</p>

<p>6.</p>		<p>Perintah soal</p>	<p>Perintah soal tidak hanya dalam bentuk tulisan tetapi juga dalam bentuk audio.</p>
		<p>Tombol/ Tautan</p>	<p>Warna tombol jangan berwarna merah agar kontras dengan warna gambar.</p>

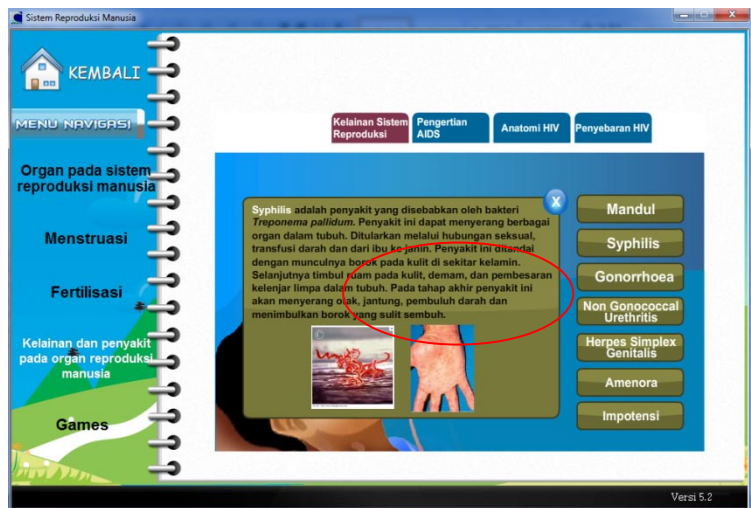
8.		Tidak ada perintah soal	Perintah soal dibuat dalam bentuk tulisan/ audio
9.		Tombol/ Tautan	Warna tombol jangan berwarna merah karena gambar sudah berwarna merah

10.		Tidak ada perintah soal	Perintah soal dibuat dalam bentuk tulisan/ audio
11.		Tombol / Tautan	Tombol back tidak berfungsi

12		Tautan/ link	<p>Tombol</p>  sebaiknya diganti dengan tombol  ulangi
13		Perintah soal	Perintah soal disertai audio

14		Tautan / link	<p>Tombol back sebaiknya dihilangkan saja karena tidak berfungsi</p> <p>Semua tombol  dihilangkan karena double fungsi dengan tombol</p> <div data-bbox="1724 496 1936 751"> <p>Mandul</p> <p>Syphilis</p> <p>Gonorrhoea</p> <p>Non Gonococcal Urethritis</p> </div> <p>dst.</p>
15		Tautan / link	<p>Tombol next sebaiknya dihilangkan saja karena tidak ada fungsinya</p>

16

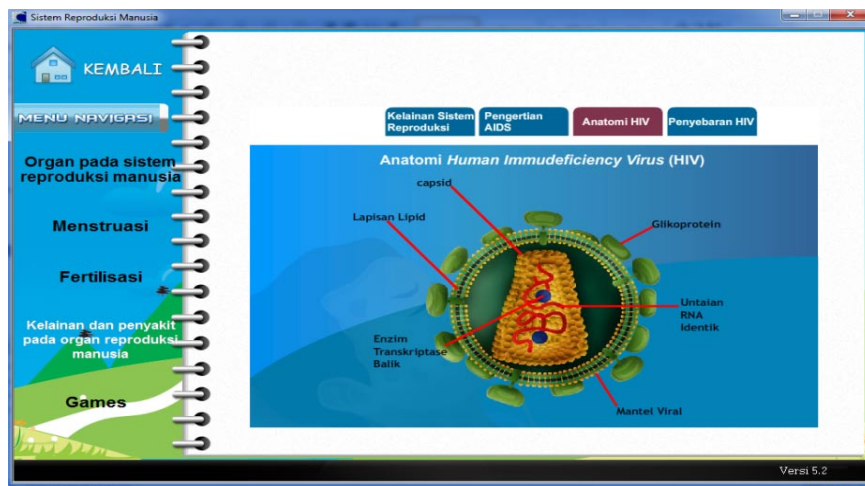


Gambar tidak jelas maksudnya

Gambar disertai keterangan agar memudahkan pembaca mempelajari materi.

Gambar disertai sumber pustaka

17

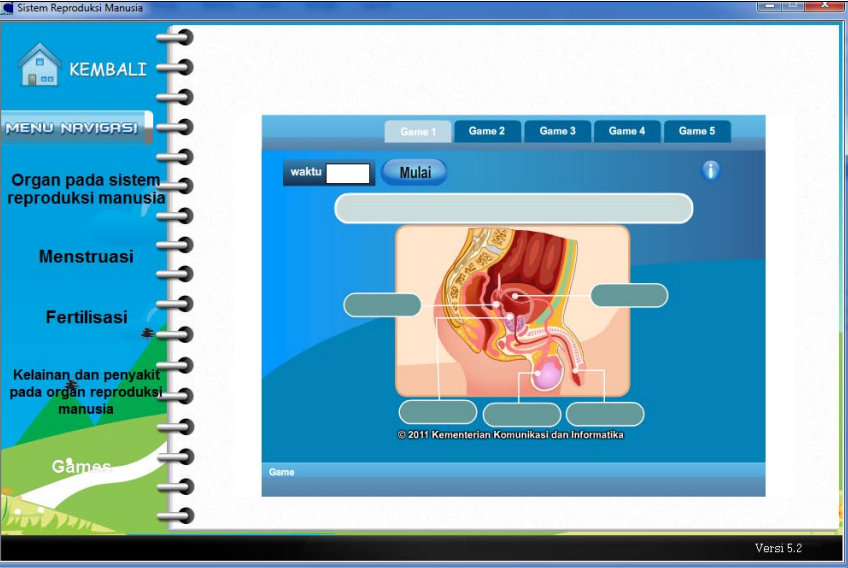
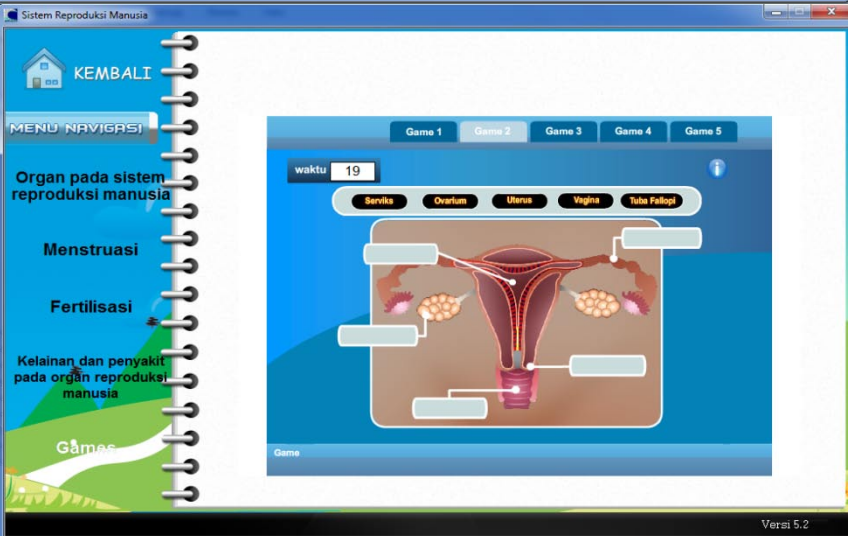


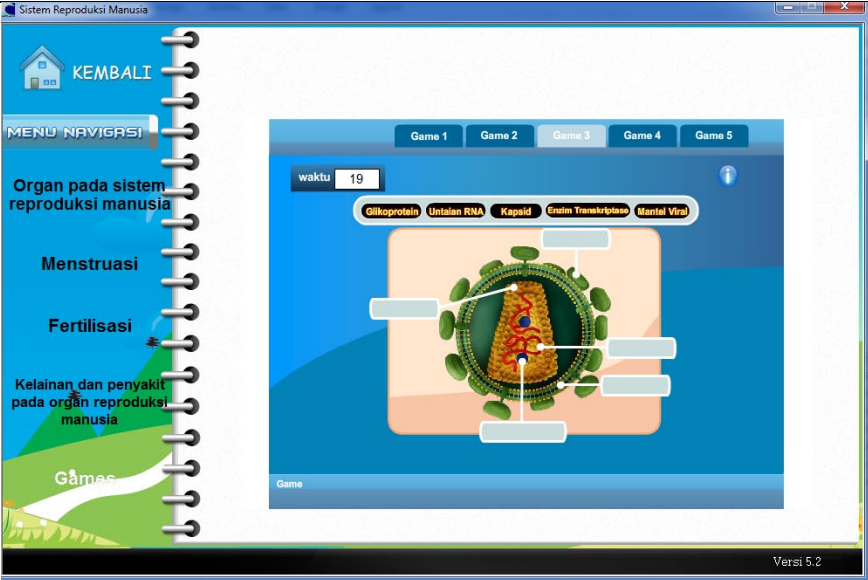

Gambar disertai sumber pustaka

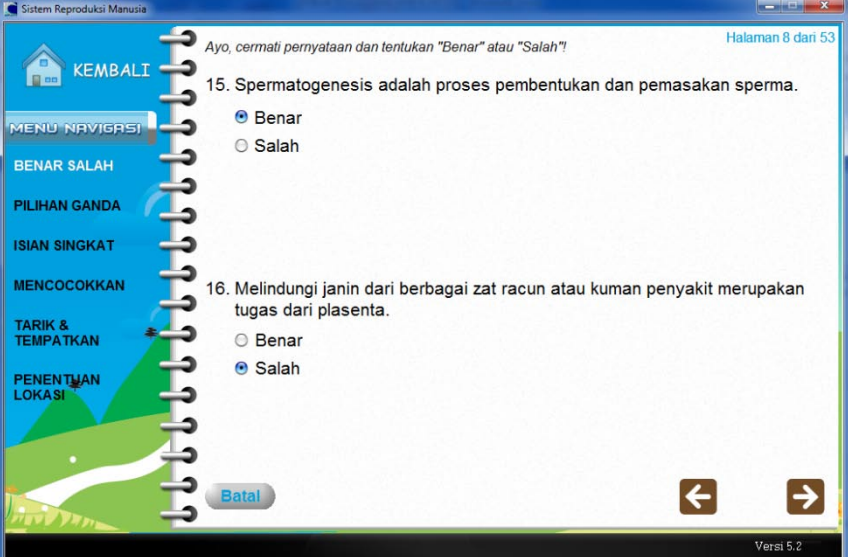
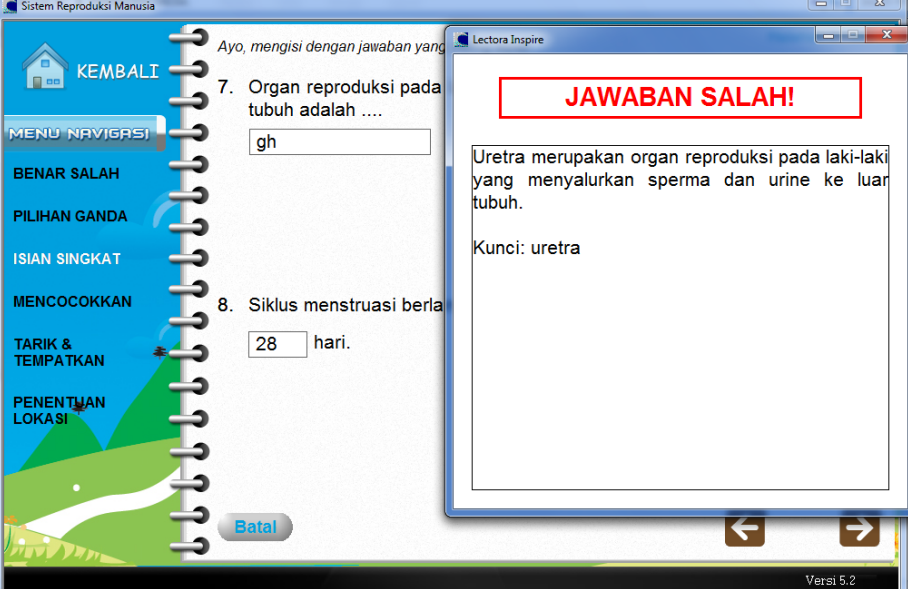


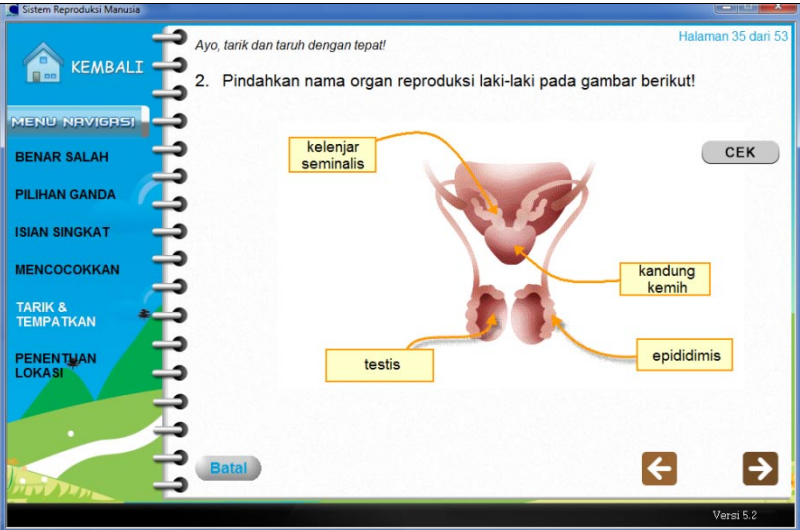


Gambar

Gambar sebaiknya diganti dengan gambar lain yang lebih sesuai misalnya kartun laki-laki dan perempuan bergandeng tangan.

20			Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik
21			Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik

22		Waktu	Waktu permainan minimal 30 detik
23		Gambar	Ilustrasi gambar diganti dengan yang lebih baik

				Soal no. 15-20 tidak ada feed backnya, sedangkan soal sebelumnya ada. Soal 15-20 diberi feed back.
24		Salah kunci		Kunci jawaban isian singkat no 8 tidak sesuai dengan pertanyaan (seharusnya jumlah hari)

25		Tautan/link	Tombol CEK pada no 2 tidak berfungsi
26		tautan	Tombol  sebaiknya tidak langsung mematikan semua, tetapi menuju ke halaman awal.

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum media pembelajaran ini sudah baik. Kualitas gambar, perpaduan warna, dan ataupun animasi sudah bagus.

Saran :

1. Jika materi uji akan diberi feedback, semua materi uji baik *Benar Salah dan Penentuan Lokasi* diberi feed back
2. Penilaian masih membingungkan “Apakah harus mengerjakan semua materi uji , baru dapat nilai?”. Sebaiknya nilai dibuat per bagian materi uji agar tidak mengalami kejenuhan dalam mengerjakan soal, misal mengerjakan Materi uji bagian Benar salah sudah selesai, kemudian muncul nilainya. Halaman nilai diberi animasi yang menarik.



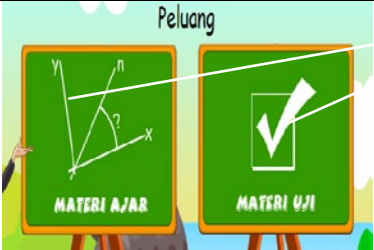

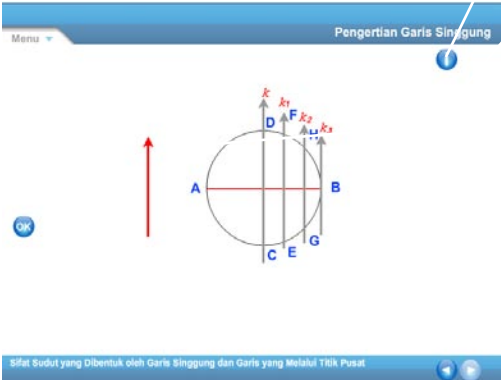
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

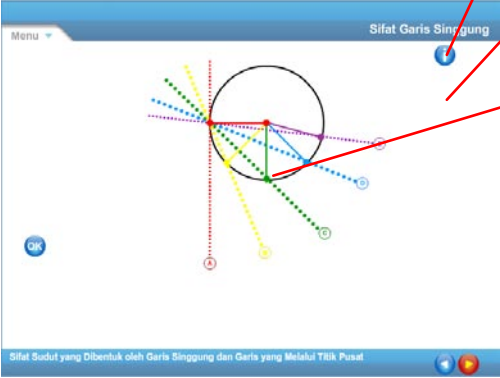
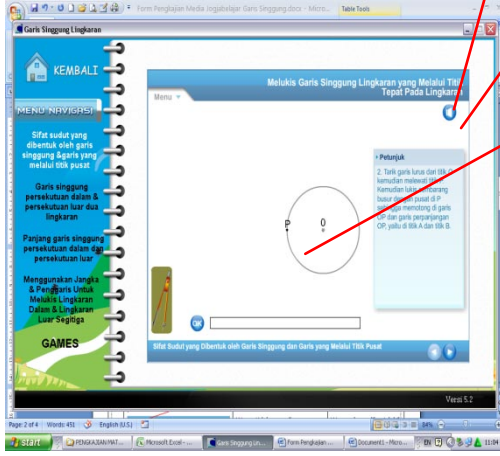
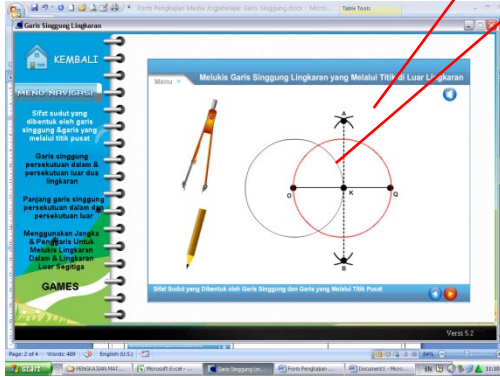
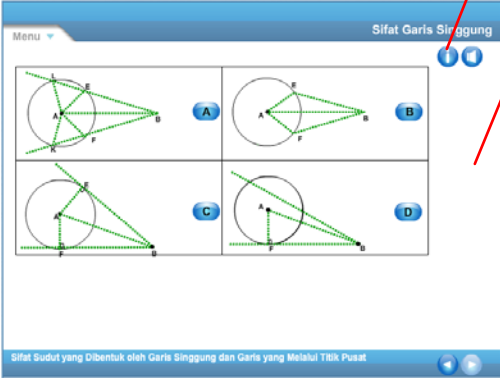
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

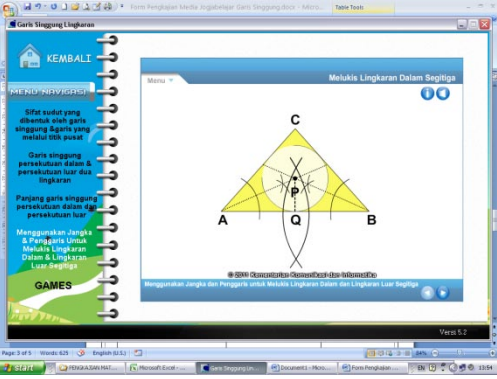
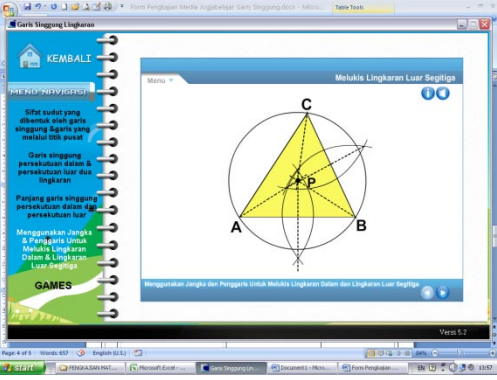
Nama Pengkaji : Isnan Abadi,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Ngaglik
Judul Materi :Garis Singgung Lingkaran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang :SMP
Kelas : VIII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di atas tulisan materi ajar dan materi uji, tidak bisa berfungsi sehingga menimbulkan anggapan siswa bahwa button tidak bisa dibuka	Semua gambar yang dapat berfungsi sebagai button harus dapat dibuka/aktif. Jika tidak berfungsi sebagai button cukup dibuat gambar biasa saja
2	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Pengertian garis singgung</p> 	Tidak ada petunjuk untuk memilih pada menu Roda sepeda terlihat lonjong	Mohon diberikan petunjuk untuk memilih pada menu Roda sepeda diperbaiki sehingga terlihat bulat.
3	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat– Pengertian garis singgung</p> 	Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui tombol I Warna kurang menarik lingkaran terlihat lonjong	Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I Warna dasar dibuat lebih menarik lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.

4	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Sifat garis singgung</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
5	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
6	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik di luar lingkaran</p> 	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
7	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p> 	<p>Tidak ada petunjuk untuk mengetahui soal melalui symbol I</p> <p>Warna kurang menarik</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p>

8	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Melukis garis singgung dari titik pada lingkaran</p>	<p>Pembuatan busur dengan pusat A di atas, kemudian pindah ke B</p> <p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Harap diberikan petunjuk untuk melihat soal melalui tombol I</p> <p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
9	<p>Sifat Sudut yang dibentuk oleh garis singgung dan garis yang melalui titik pusat – Panjang garis singgung</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
10	<p>Garis singgung Persekutuan Dalam – Melukis garis singgung persekutuan dalam</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>
11	<p>Panjang garis singgung persekutuan dalam dan persekutuan luar – Garis singgung persekutuan Dalam</p>	<p>Warna kurang menarik</p> <p>lingkaran terlihat lonjong</p>	<p>Warna dasar dibuat lebih menarik</p> <p>lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat.</p>

12	<div>Lingkaran dalam segitiga</div> <div></div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar terlalu lama,</div> <div>2. Tidak memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran terlihat lonjong</div> <div>4. Warna kurang menarik</div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar dikurangi</div> <div>2. Lebih jelas jika memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat</div> <div>4. Warna dasar dibuat lebih menarik</div>
13	<div>Lingkaran luar segitiga</div> <div></div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar terlalu lama,</div> <div>2. Tidak memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran terlihat lonjong</div> <div>4. Warna kurang menarik</div>	<div>1. Jeda antara narasi dan penampilan gambar dikurangi</div> <div>2. Lebih jelas jika memuat gambar jangka</div> <div>3. Gambar lingkaran diperbaiki sehingga terlihat bulat</div> <div>4. Warna dasar dibuat lebih menarik</div>
14			

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Warna dasar yang belum menarik dibuat agar lebih menarik
2. Gambar lingkaran dibuat agar kelihatan bulat.
3. Beberapa perlu penjelasan untuk menekan tombol untuk melanjutkan.
4. Hilangkan jeda yang terlalu lama .

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

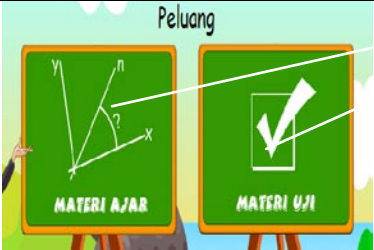
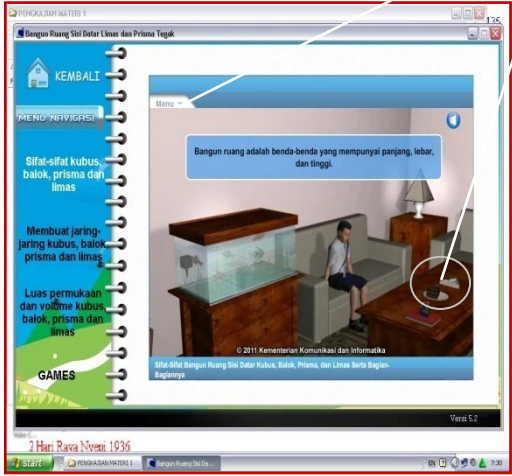
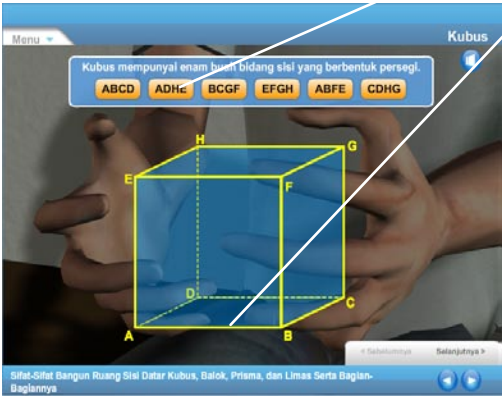
(Isnan Abadi,S.Pd)

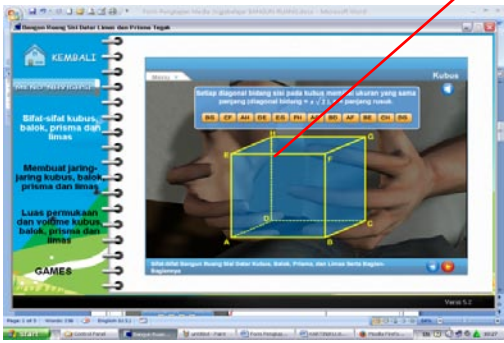
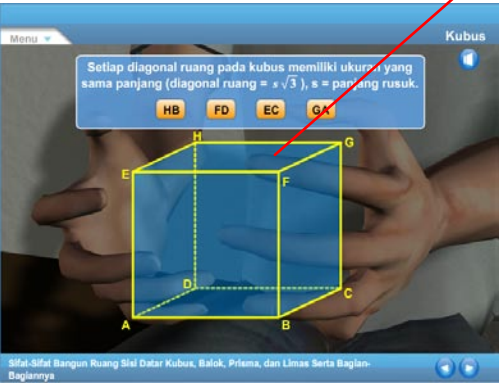
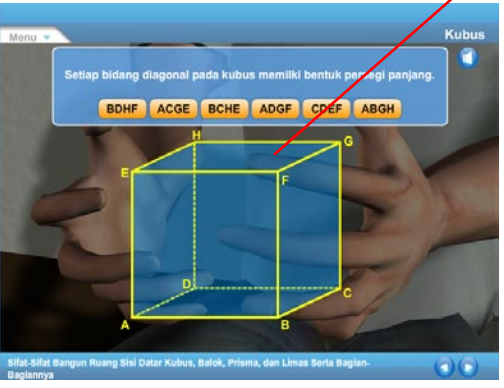
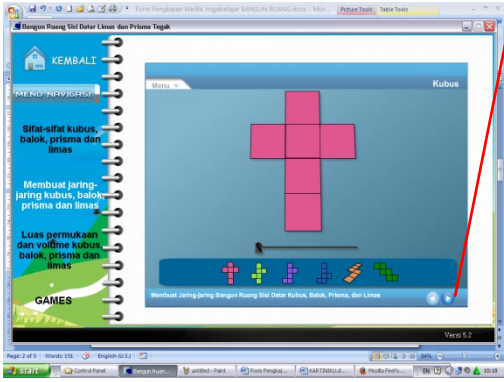
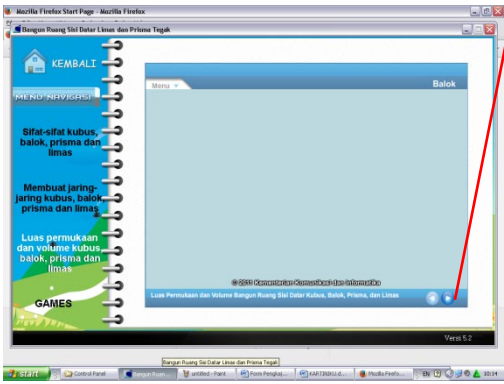


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Isnan Abadi.,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Negeri 1 Ngaglik
Judul Materi : Bangun Ruang Sisi Datar Limas dan Prisma Tegak
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di atas tulisan materi ajar dan materi uji, tidak bisa berfungsi sehingga menimbulkan anggapan siswa bahwa button tidak bisa dibuka	Semua gambar yang dapat berfungsi sebagai button harus dapat dibuka/aktif. Jika tidak berfungsi sebagai button cukup dibuat gambar biasa saja
2	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas</p> 	Tidak ada petunjuk untuk memilih pada menu Gambar kurang jelas	Perlu diberi petunjuk untuk memilih menu Gambar benda yang berupa bangun ruang diperjelas dengan dibesarkan
4	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	1. Nama bidang sisi di tampilkan sekali 2. Bidang sisi tidak ditampilkan dengan warna lain	1. Nama bidang sisi di tampilkan bergantian 2. Bidang sisi ditampilkan dengan warna lain

5	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Rusuk yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Rusuk yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
6	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Diagonal ruang yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Diagonal ruang yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
7	<p>Sifat-sifat kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>1. Bidang diagonal yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>	<p>1. Bidang diagonal yang disebutkan tidak ditampilkan dengan warna lain.</p>
8	<p>Jaring-jaring kubus, balok, prisma dan Limas (Menu – Kubus)</p> 	<p>Tombol next berfungsi tetapi tidak ada materinya</p>	<p>Tombol next dihilangkan, atau diberi materi kelanjutannya</p>
9	<p>Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma dan Limas (Menu -</p> 	<p>Materi tidak dapat dibuka</p>	

10			
11			
12			
15			

B. Saran Dan Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....


Yogyakarta,
Pengkaji Media

()


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

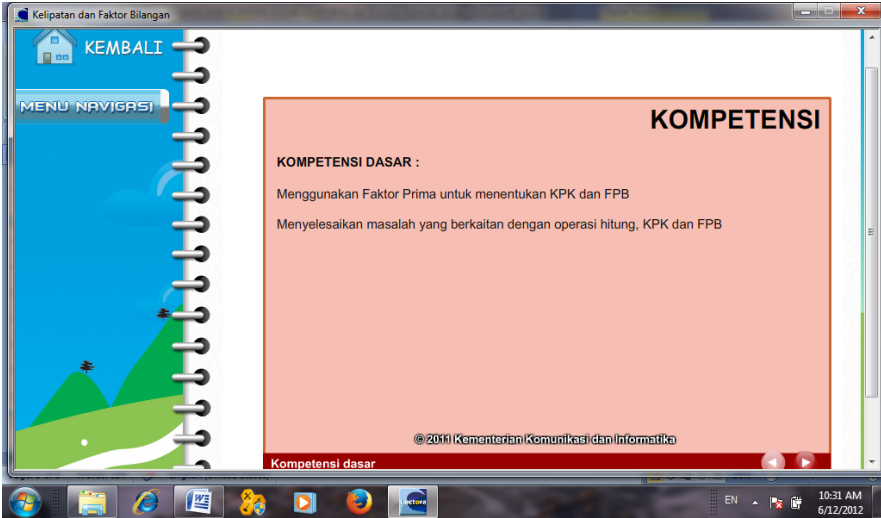
Nama Pengkaji : JOKO KISWANTO, S.Pd.I.
Sekolah/Instansi : SD MUHAMMADIYAH WONOSARI
Judul Materi : TM31122 KELIPATAN DAN FAKTOR BILANGAN
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5 (Lima)

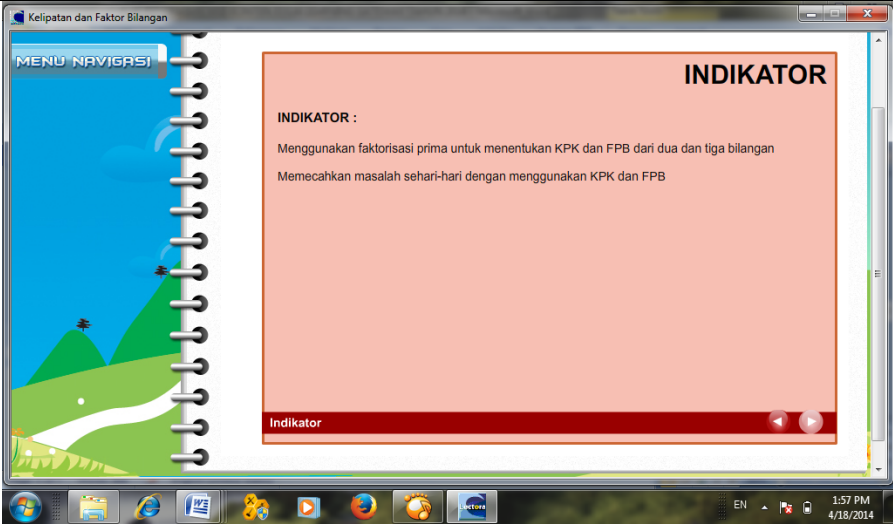
A. Form Pengkajian


No.	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Slide Cover (Tampilan awal)</p> 	<p>Tampilan monoton:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Pemilihan gambar tampilan dan judul kurang menarik.b. Penempatan dan pemilihan bentuk tombolc. Sountrack musicd. Tidak ada Prologe. Font dan pemilihan font kurang menarik/monotonf. Loading tombol lama	<p>Tampilan menari dan aktraktif</p> <ul style="list-style-type: none">a. Suatu program multimedia pembelajaran interaktif diawali dengan tampilan halaman judul yang dapat menarik perhatian siswa. Judul program merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari dan disajikan dalam multimedia pembelajaran ini.b. Untuk kelas 5 pemilihan gambar sudah mulai menampakkan gambar nyata bukan kartun (kartun untuk kelas rendah) dan disesuaikan dengan tingkat

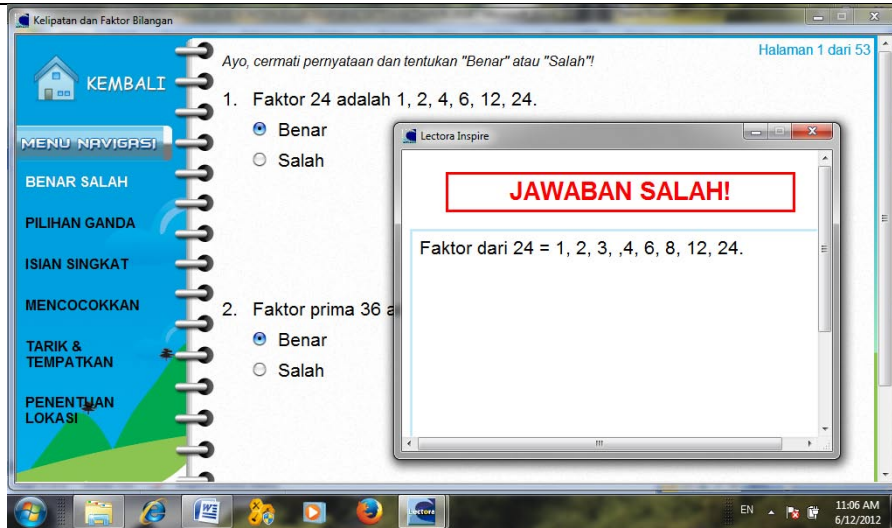
			<p>kelasnya</p> <p>c. Pemilihan bentuk tombol disesuaikan dengan tampilan background (bisa berbentuk papan kayu, tetapi ta,pilannya kayu, atau batu)</p> <p>d. Soundtrack music dipilih dari jenis music yang energjik dan sesuai dengan anak bisa menggunakan music Depape</p> <p>e. Seharusnya ada prolog pengantar untuk memasuki proses pembelajaran tidak hanya music bancground saja.</p> <p>f. Font yang digunakan tidak kaku, bisa menggunakan jenis font “Microsoft Sains Serif” dan pemimilihan tampilan tidak kabur harus jelas gelap terang warna dan kecerahannya. Hal ini untuk mengantisipasi anak yang buta warna, walaupun tidak bisa memmbedakan warna secara jeals tetapi dengan pemilihan warna yang tepat dapat terlihat jelas. Penggunaan font harus konsisten dan keterbacaan harus jelas.</p> <p>g. Durasi tombol hendaknya cepat sehingga sekali tekan langsung muncul</p>
--	--	--	--

2.	<p>Slide Menu Bahan Ajar</p> 	<ul style="list-style-type: none">a. Menu navigasi tidak urutb. Background gambar tugu jogja terlalu dipaksakan sehingga menjadi gambar kakuc. Tombol kembali berbentuk rumah multi tafsir : dapat berarti kembali ke tampilan awal (home) atau kembali pada halaman sebelumnya tidak jelas.d. Tombol bentuk rumah tidak machth dengan tulisan “kembali”e. Menu navigasi mengganggu tampilan karena dibutuhkan atau tidak menu tetap terpampang. (tidak pull down)f. Tombol bahan ajar tidak fungsig. Pemilihan jenis tombol tidak konsisten (tidak berkedip)h. Prolog kurang komunikatif.	<ul style="list-style-type: none">a. Menu navigasi urut:<ul style="list-style-type: none">1) Tombol Kembali2) Kompetensi3) Materi ajar4) Materi Ujib. Pemilihan gambar tugu jogja kaku, hal ini mungkin si pembuat akan menampilkan cirri kas jogja tetapi malah menjadi kaku, karena background besarnya berupa panorama alamc. Harus jelas kegunaan tombol kalau maksudnya home linknya ke tampilan awal, bukan ke tampilan sebelumnya. Apabila menghendaki tombol kembali hendaknya letaknya di bawah, bukan di atas.d. Menu navigasi hendaknya berupa tombol menurun apa bila tidak digunakan dapat minimize, jadi tampilan lebih luas dan tidak terganggu oleh tombol lain.e. Tombol bahan ajar apabila akan difungsikan perlu ada slide

			<p>pendahuluan dulu agar pengguna tergiring, atau dapat menampilkan problem sehari-hari, sehingga menggiring rasa ingin tahu.</p> <p>f. Pemilihan tombol hendaknya konsisten untu menu bahan ajar, gambar kaku terlebih digunakan untuk anak kelas tinggi.</p> <p>g. Suara prolog kurang menarik dan kurang bersahabat dengan pengguna (kurang komunikatif)</p>
3	<p>Slide Kompetensi</p> 	<ul style="list-style-type: none">➤ Tampilan Menu Kompetensi tidak ada tombol “BACK”➤ Tampilan menu kaku terlalu formal➤ Tampilan tidak konsisten dengan tampilan awal dan berikutnya atau monoton.➤ Font yang digunakan tidak konsisten dan background menggunakan warna merah➤ Sebelum menuliskan KD perlu dituliskan SK (Standar Kompetensi)	<ul style="list-style-type: none">➤ Tampilan menu kompetensi perlu ada tombol back untuk memudahkan kembali ke tampilan awal➤ Tampilan menu harus menarik tidak kaku atau terlalu formal, misla berupa bentuk daun apabila mengambik konsep alam, atau gulungan kertas, atau papan kayu. Tampilanya hendaknya konsisten dari konsep awal yakni menarik dan kreatif➤ Font yang digunakan konsisten, tingkat keterbacaannya harus tepat dan jelas (ukuran huruf dan jenis huruf) disesuaikan dengan lay out. Background

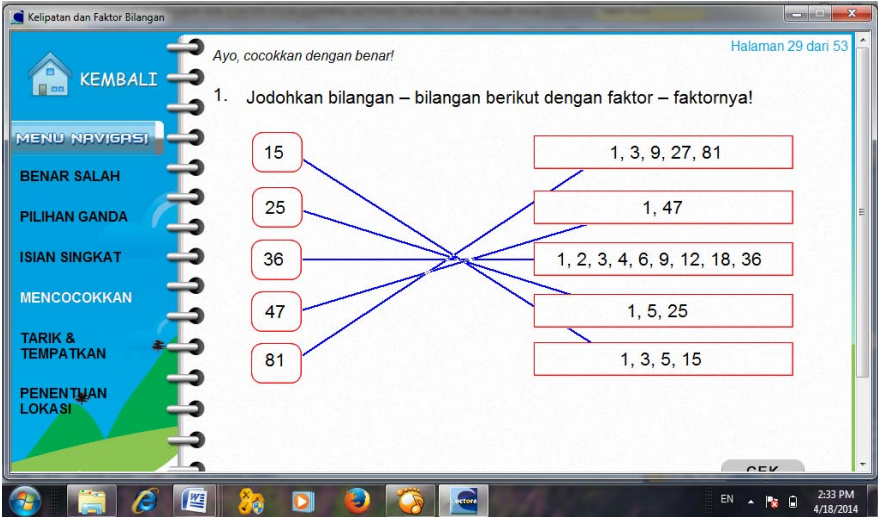
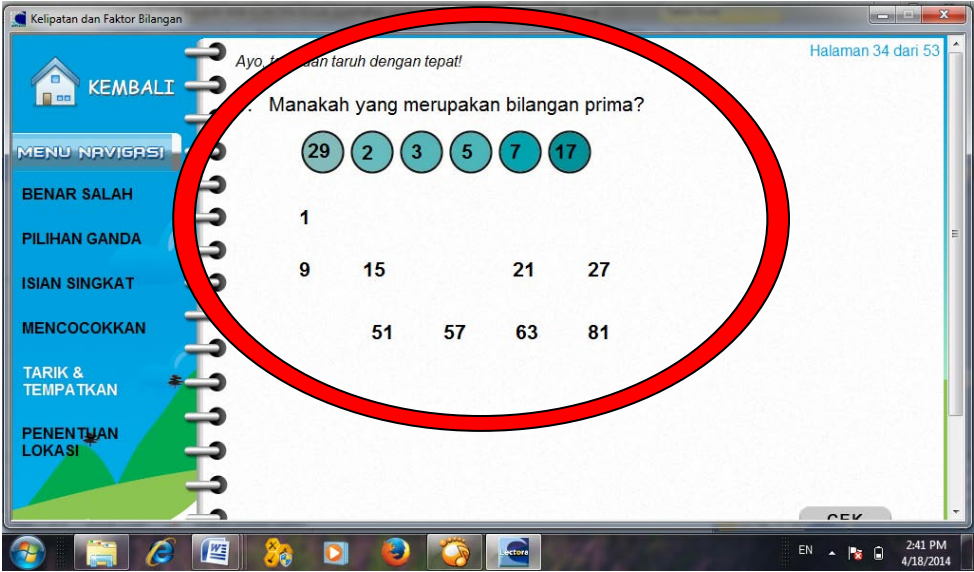
			menggunakan warna yang nyaman untuk mata pengguna mislanya hijau atau biru muda. Dituliskan juga Satndar Kompetensinya
4		<ul style="list-style-type: none">➤ Penjabaran Indikator kurang dapat diukur dan kurang detail➤ Tampilan monoton (font yang digunakan, warna background, lay out)➤ Tombol navigasi untuk menuju menu pembelajaran tidak tersedia➤ Jarang sekali diberikan petunjuk penggunaan, mislanya kegunaan tombol.	<ul style="list-style-type: none">➤ Penjabaran indicator hendaknya detail dan dapat diukur➤ Tampilan hendaknya menarik dan konsisten dengan tampilan sebelum maupun sesudahnya awal tampilannya meriah tetapi pada bagian tujuan pembelajaran baik kompetensi dasar dan indicator monoton, warna background diganti warna hijau atau biru muda, sehingga tidak membuat mata sejuk.➤ Tombol untuk menuju menu pembelajaran hendaknya disediakan, sehingga memudahkan pengguna untuk mengecek apa saja isi materinya sebagaimana ditampilkan pada tujuan pemebelajaran.➤ Media ini tidak dilengkapi Petunjuk penggunaan yang berisi informasi cara menggunakan program yang dibuat sehingga pengguna dapat

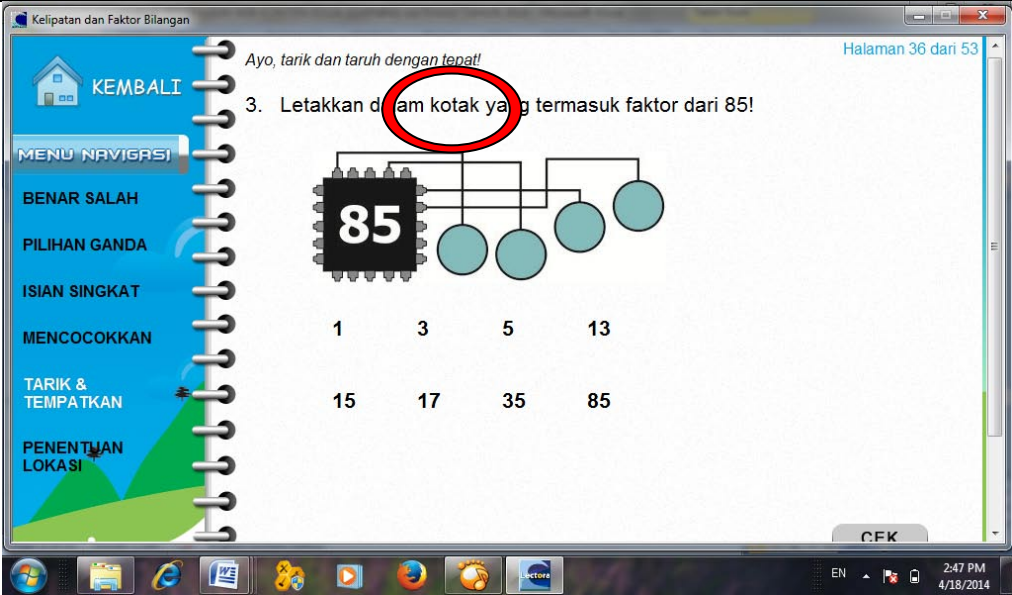
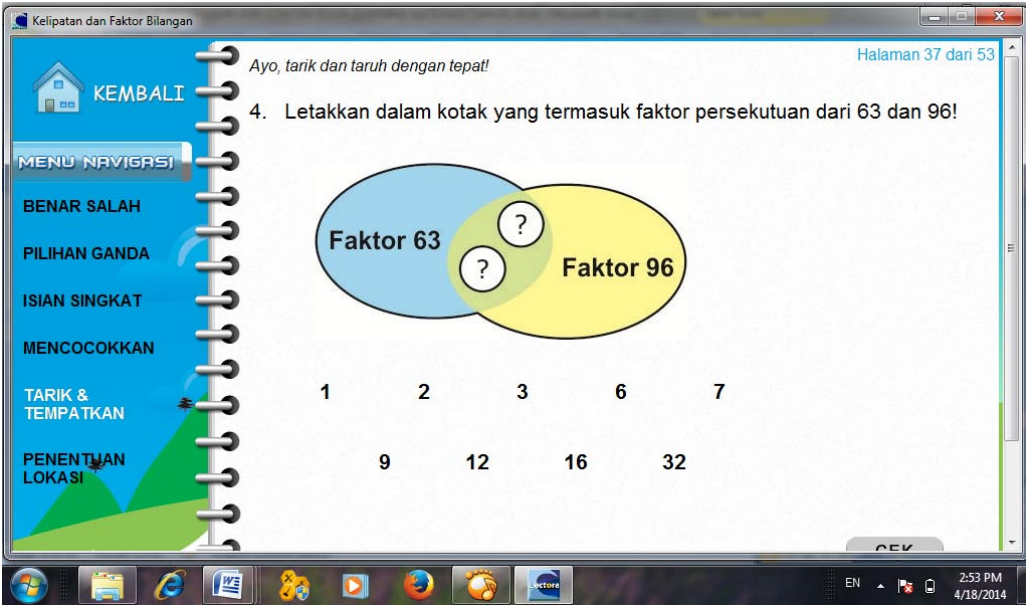
			mengoperasikan program tersebut dengan benar.
5	<p>Slide Menu Materi Uji</p> 	<ul style="list-style-type: none">✓ musik pada materi uji kurang sesuai✓ Pemilihan tombol jenis soal uji monoton✓ Tampilan kolom nilai tidak ada penjelasan	<ul style="list-style-type: none">✓ music pada materi uji memberikan suasana untuk memotivasi pengguna dalam mengerjakan ujian.✓ Pemilihan tombol soal uji dibuat menarik✓ Pada tampilan nilai perlu diberikan penjelasan mengenai nilai yang didapat
6	<p>Slide Materi Uji Benar Salah</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan penjelasan benar salah tidak perlu menampilkan penjelasan jawaban salah atau benar karena sudah masuk tahap ujian, bukan latihan soal.✓ Tombol kembali harusnya sudah tidak ada✓ Tidak ada pencatat waktu✓ Tidak ada kolom untuk penulisan KKM	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan penjelasan feedback tidak perlu ditampilkan Karen sudah masuk materi uji yang membuat pengguna sudah focus untuk mengerjakannya tanpa terganggu jawabannyaa bendar atau salah.✓ Tombol kembali harus sudah tidak ada, diganti tombol “BATAL” atau “LANJUT”, Tombol batal digunakan apabali tidak ingin masuk dalam





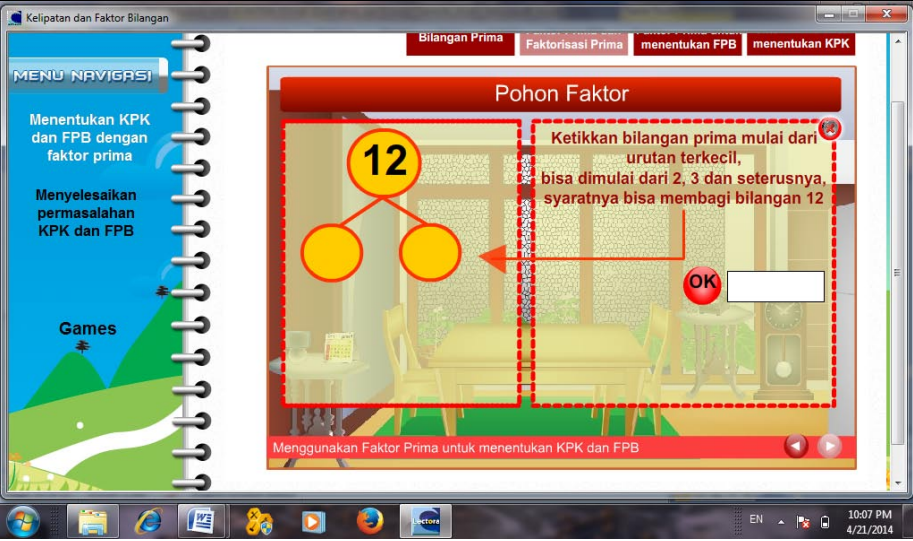

materi uji sedangkan lanjut untuk membawa pengguna dalam materi uji. Selain itu, apabila sudah berjalan tidak ada pengulangan jawaban, yang ada hanya lanjut terus.

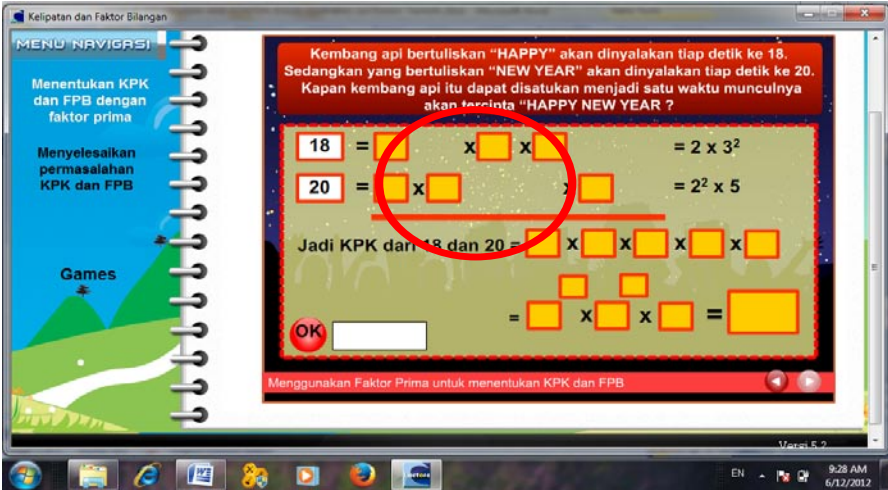
- ✓ Perlu ada pencatat waktu sehingga pengguna terasa ditantang untuk menyelesaikan ujian dengan tepat waktu dan hasilnya bagus
- ✓ Perlu disediakan kolom untuk penentuan KKM sehingga secara otomatis guru dapat memasukkan Nilai KKM sebagai batasan tercapai tidaknya suatu kompetensi yang diharapkan.

7		<p>✓ Krusor Harus diletakan pada kotak sebelah kanan dan ditempatkan pada angka, apabila hanya ditempatkan pada kotak , garis penghubung warna biru tidak muncul.</p>	<p>✓ Harusnya walaupun hanya kena kotak sebelah kanan tetap bisa terjawab, tanpa harus menekan persis pada angkanya</p>
8	<p>Slide soal tarik dan tempatkan hal. 34 dari 53</p> 	<p>✓ Soal kuran jelas atau kurang memberikan petunjuk pengerjaan, dimungkinkan pengguna menjawab acark, walaupun benar tetapi karena tidak urut ternyata kuncinya menjawab salah.</p>	<p>✓ Perlu ada tambahan soal mislanya” “Manakah yang merupakan bilangan prima mulai dari yang terkecil?”</p>
9	<p>Slide soal tarik dan tempatkan hal. 36 dari 53</p>	<p>✓ Kesalahan petunjuk pengerjaan, pada soal ditampilkan lingkaran, tetapi perintahnya mengisi kotak.</p>	<p>✓ Harus disesuaikan antara perintah dengan soal, apabila perintahnya mengisi kotak maka soalnya harus</p>

		<p>kotak dan sebaliknya soalnya lingkaran hendaknya mengisi lingkaran.</p>
10	<p>Slide soal tarik dan tempatkan hal 37 dari 53</p> 	<p>✓ Kesalahan petunjuk pengerjaan, pada soal ditampilkan lingkaran, tetapi perintahnya mengisi kotak.</p> <p>✓ Harus disesuaikan antara perintah dengan soal, apabila perintahnya mengisi kotak maka soalnya harus kotak dan sebaliknya soalnya lingkaran hendaknya mengisi lingkaran.</p>

11		Latihan soal tidak ada feedback	Latihan soal harus ada feedback, sehingga dapat memberikan motivasi pengguna dan mengetahui kenapa hal tersebut dapat terjadi (alasannya)
12		<ul style="list-style-type: none">✓ Narator tidak sesuai dengan perintah tertulisnya (tidak konsisten)✓ Krusor penunjuk tidak sesuai dengan narasi (narasi mengatakan untuk menusuk) tetapi krusornya masih bentuk tangan✓ Narrator kurang komunikatif	<ul style="list-style-type: none">✓ Narrator sesuai dengan perintah tertulisnya sehingga tidak menimbulkan kebingungan klik atau tusuk, apabila tusuk hendaknya bentuk krusor diganti dengan bentuk jarum✓ Narator harus komunikatif karena media ini interaktif sehingga seperti sedang bercakap-cakap dengan pengguna

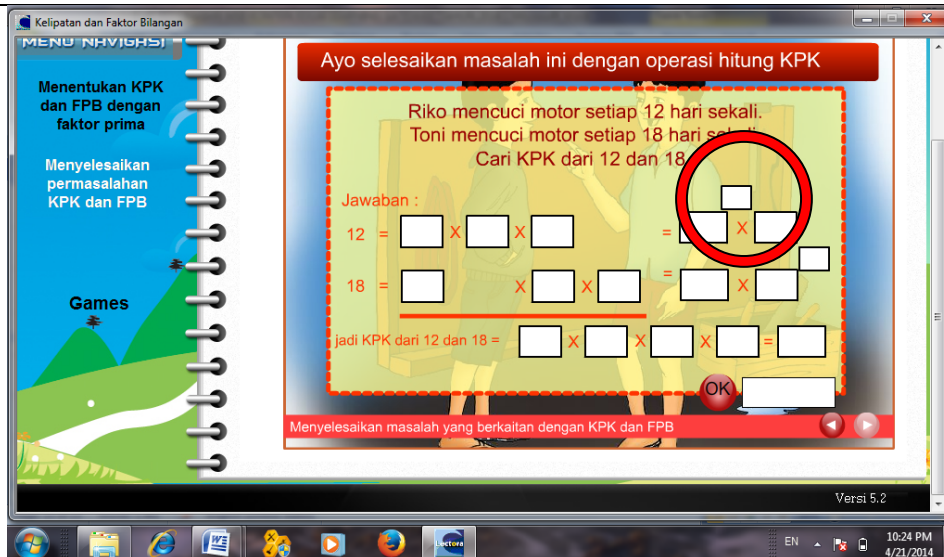
13		<ul style="list-style-type: none">✓ Variasi penyelesaian soal tidak mencakup semua cara hanya pohon faktor saja	<ul style="list-style-type: none">✓ Penerapan konsep dan variasi penyelesaian soal hendaknya mencakup semua cara, sehingga dapat digunakan untuk semua pengguna. Mungkin suatu sekolah menggunakan pohon faktor, tetapi sekolah lain menggunakan bentuk tangga, atau kotak.
14		<ul style="list-style-type: none">✓ Animasi kurang sesuai dengan materi atau gambaran materi✓ Prolog kurang komunikatif✓ Tampilan gambar tidak menarik atau gambar hanya difokuskan pada meja buah saja, dan mengabaikan aktivitas yang terpotong pada gambar lainnya.	<ul style="list-style-type: none">✓ Animasi harusnya menggambarkan kejadian atau gambaran materi yang akan dipelajari.✓ Prolognya lebih komunikatif, mungkin dengan menyapa lebih menarik bukan kata "Halo" saja, dapat diganti dengan "Sobat", "Kawan"
15		<ul style="list-style-type: none">✓ Jarak susunan perkalian kotak terlalu jauh✓ Penulisan : "Isilah Pohon Faktor berikut untuk mencari FPB nya..."✓ Pengerjaan menggunakan pohon	<ul style="list-style-type: none">✓ Jarak kotak perkalian hendaknya berdekatan✓ Penulisan : " Mari teman kita isi pohon faktor di bawah ini untuk mencari FPB nya."

		faktor tidak mengakomodir jenis-jenis pengerjaan, apabila suatu sekolah menggunakan cara lain perlu juga menggunakan cara lain, mislanya	
16		Jarak perkalian faktorisasi prima berbentuk kotak jaraknya terlalu jauh.	Jarak perkalian faktorisasi prima berbentuk kotak jaraknya hendaknya berdekatan.



✓ Durasi narasi terlalu cepat, sehingga pengguna belum sempat membaca semua, narasi sudah menghilang

✓ Durasi narasi hendaknya disesuaikan , sehingga dapat memungkinkan dibaca dan dipahami maksudnya.



✓ Kotak kecil membuat pengguna bingung, apa yang dimaksud dengan meletakkan kotak kecil di atas di antara dua kotak besar.

✓ Perlu ada keterangan apa guna kotak kecil tersebut (penjelasan).



- ✓ Suara narator tidak jelas, kurang jernih.
- ✓ Games tidak berbeda jauh dengan materi uji.
- ✓ Game tidak punya aturan main.
- ✓ Game tidak ada tantangan dan kompetisi

- ✓ Suara narrator harus jernih untuk memberikan tambahan pemahaman pengguna, apabila mengingkingkan efek suara pasar yang riuh perlu diatur sehingga suara riuh pasar tidak menutupi suara narasinya.
- ✓ Setiap permainan harus memiliki tujuan. Tujuan (goal) biasanya diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan
- ✓ Kompetisi, Kawan seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.
- ✓ Tantangan yaitu menyediakan beberapa tantangan, biasanya dalam bentuk level.
- ✓ Dalam penutupan pemain di bawa untuk memilih, melanjutkan permainan atau mengakhiri permainan yakni pada button atau tombol quit dengan pertanyaan are you really quity? Ada pilihan YES dan NO.

B. Saran dan Kesimpulan

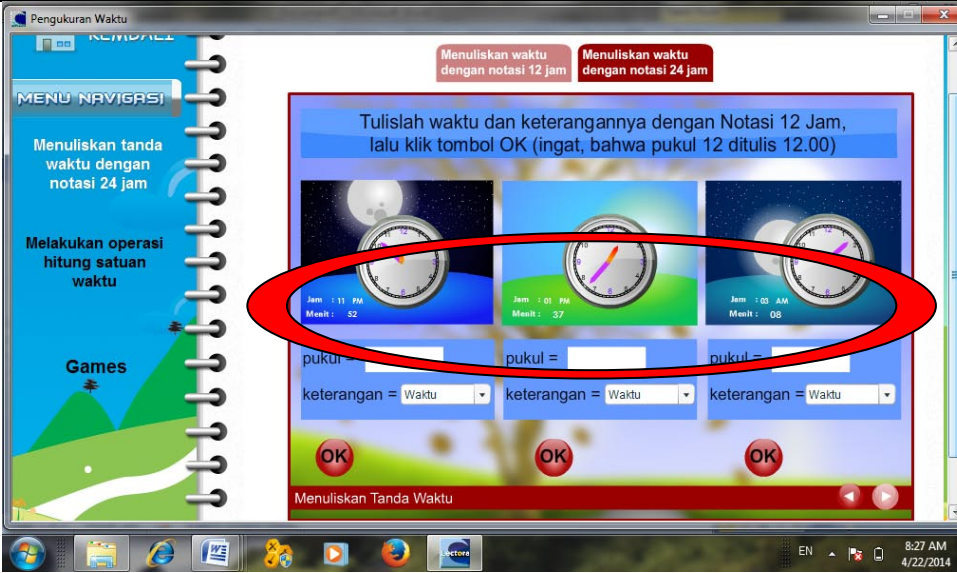
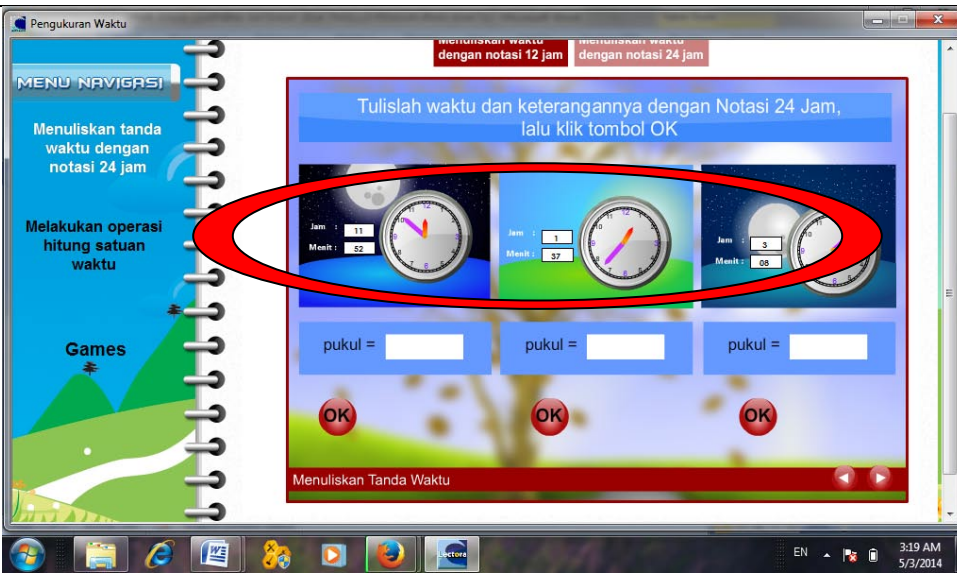
1. Media ini cukup baik, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, misalnya :
 - a. Konsisten penggunaan jenis Font, ukuran dan tingkat keterbacaannya.
 - b. Kemudahan proses instalasi yaitu tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain.
 - c. Tampilan awal dibuat menarik dan mencerminkan materi yang akan dipelajari
 - d. Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
 - e. Pemberian feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.
 - f. Pemberian feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
 - g. Ketepatan pemilihan background yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi
 - h. Posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk tombol konsisten serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap screen
 - i. Ditambahkan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas dan berguna.
 - j. Pembenahan kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan)
2. Media ini kurang cocok untuk penerapan kurikulum 2013 karena hanya memaparkan pengetahuan semata, tanpa bagaimana sikap yang diperlukan dan akan dicapai, serta ketrampilan apa yang didapatkan. Materi ini mungkin dapat digunakan untuk Learning Object saja.
3. Pada media ini belum memenuhi kriteria pelaksanaan kurikulum 2013 yakni penerapan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya.

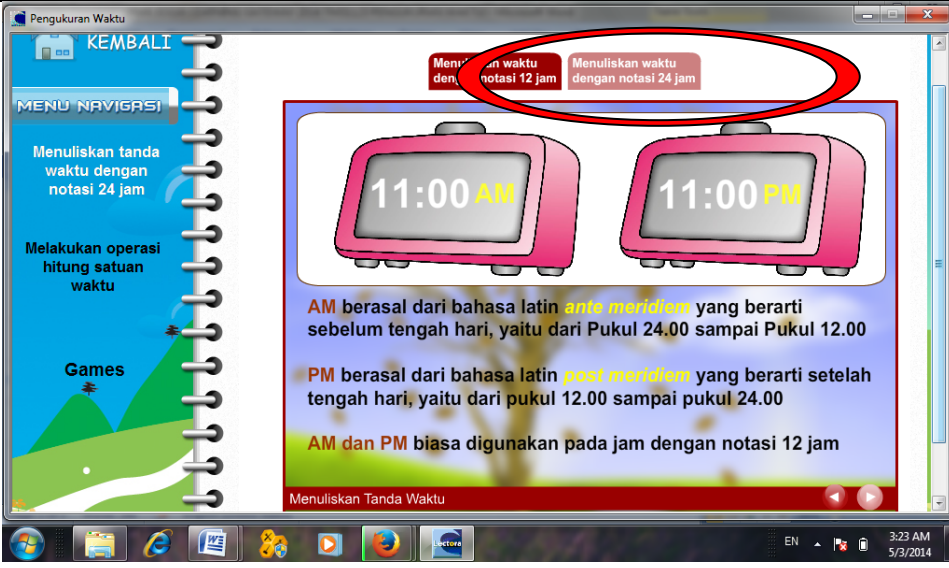
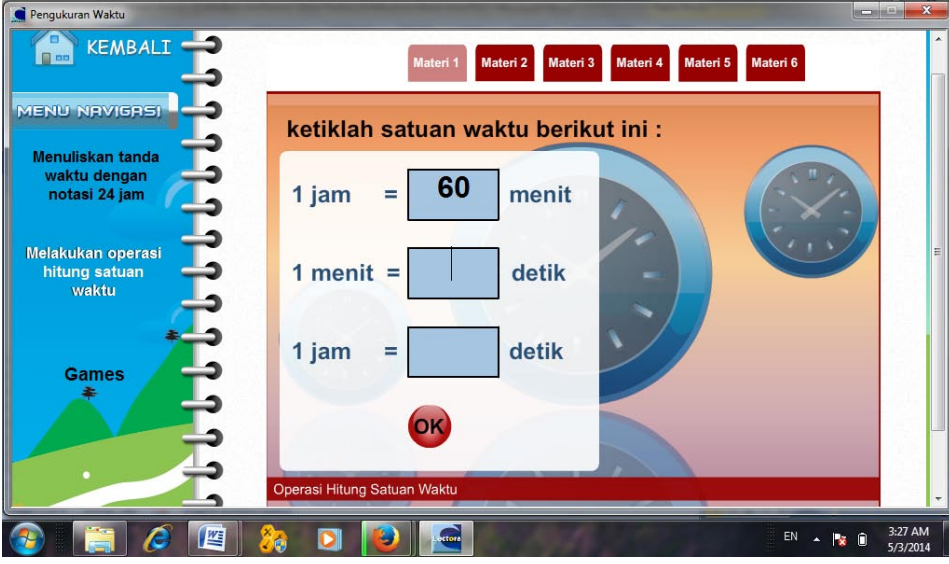
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

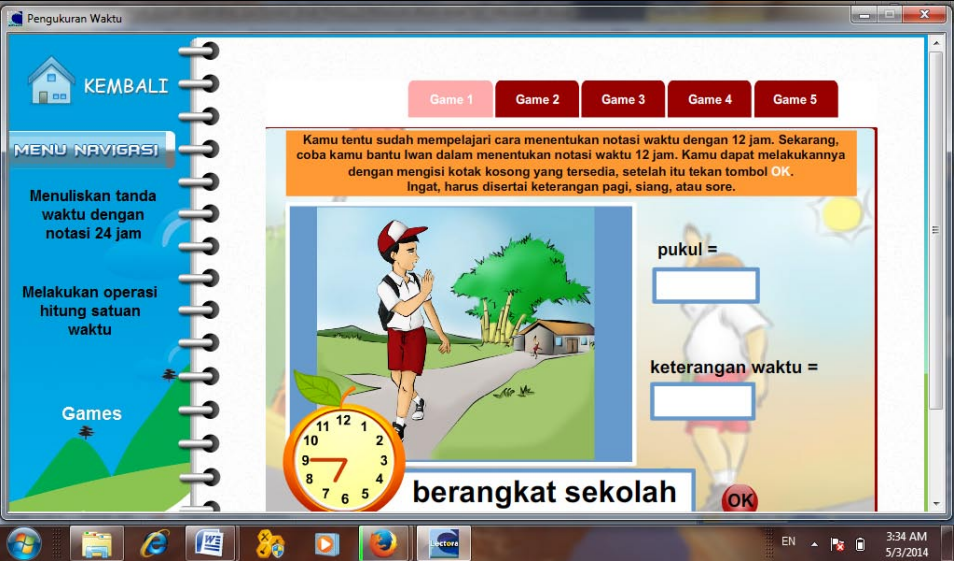
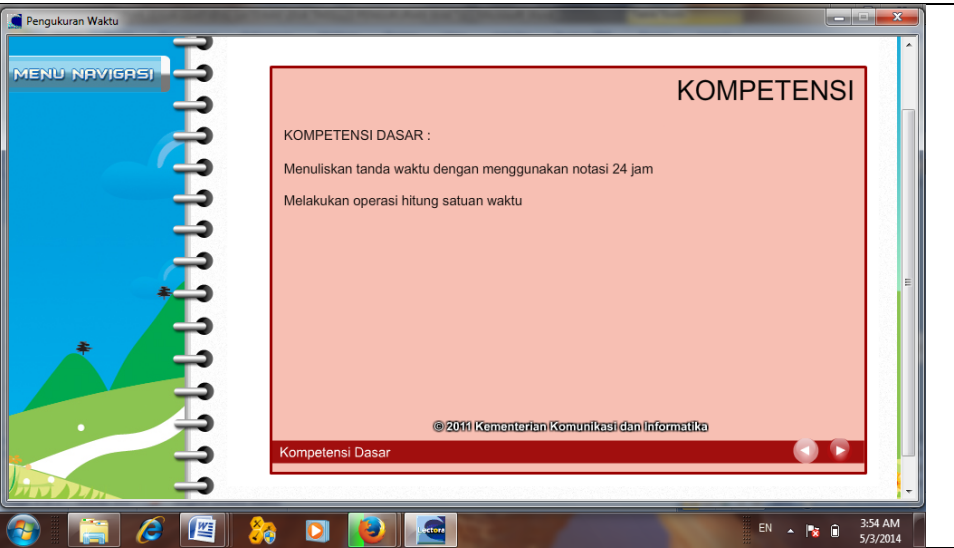
Nama Pengkaji : JOKO KISWANTO, S.Pd.I.
Sekolah/Instansi : SD MUHAMMADIYAH WONOSARI
Judul Materi : TM31123 PENGUKURAN WAKTU
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5 (Lima)

A. Form Pengkajian

No.	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.		<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan awal dan judul monoton dan tidak mencerminkan gambaran materi yang akan dipelajari.✓ Backsound terlalu slow jadi kurang pas untuk anak sd.✓ Tidak semua jenis sistem operasi bisa cepat loadingnya	<ul style="list-style-type: none">✓ Tampilan awal dibuat menarik dan dapat mencerminkan seperti apa materi yang akan dipelajari serta menumbuhkan motivasi untuk mempelajarinya.✓ Backsound dipilih yang membangkitkan motivasi.✓ Tingkat portabilitas yakni Kemampuan multimedia interaktif digunakan pada semua jenis sistem operasi (Windows, Mac, dan Linux) baik

<p>2.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ukuran Font terlalu kecil ✓ Kurangnya feedback ✓ Penjelasan waktu terbalik dan tidak ada pendahuluannya. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ukuran font dibuat agak besar sehingga tingkat keterbacaannya baik dan jelas. ✓ Dalam latihan hendaknya feedback lebih dimunculkan karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. ✓ Penjelasan waktu harus dijelaskan terlebih dahulu, yakni pedoman penentuannotasi waktu 12 jam dan 24 jam. Pengertian PM dan AM, sehingga memberikan bekal kepada siswa sejak awal tentang pemahaman konsep waktu dan notasiwaktu.
<p>3</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Konsistensi penulisan tidak sama 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penulsian bentuk baik kolom dan font dikonsistenkan.

<p>4</p>		<p>✓ Slide terbalik</p>	<p>✓ Slide ini harusnya terletak pada materi notasi 12 jam bukan 24 jam, sehingga menimbulkan materi yang tidak runtut. Diajarkan notasi 12 jam tapi tidak tahu apa itu PM dan AM. Baru pada notasi 24 jam materi itu diberikan</p>
<p>5</p>		<p>✓ Tidak ada pedoman pengerjaan soal</p>	<p>✓ Sebelum masuk ke soal latihan, siswa hendaknya dijelaskan mengenai konfersi waktu dari jam, menit dan detik . baru setelah itu menuju pada operasi hutung satuan waktu.</p>

6		<p>✓ Game yang disajikan sebatas latihan soal karena syarat game belum terenuhi</p>	<p>✓ Syarat game :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Adanya tujuan2. Tantangan pengumpulan skor3. Adanya aturan main4. Kompetisi5. Memberi tahu siapa Pemenangnya dengan Memberikan Skor.6. Memberikan Penghargaan (reward) baik berupa benda seperti: uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma.7. Menyediakan informasi terutama dengan Feedback untuk pemain dalam Peningkatan Permainan dalam Penampilan individual.
7.		<p>✓ Penulisan kompetensi monoton dan font serta tampilan tidak konsisten</p> <p>✓ Penggunaan background warna juga terlalu mencolok karena menggunakan warna yang dapat membuat mata tidak nyaman, misalnya warna merah.</p>	<p>✓ Penulisan kompetensi dibuat konsisten dengan tampilan sebelumnya, menarik tidak monoton</p> <p>✓ Penggunaan font juga konsisten dan penggunaan background warnanya diganti warna yang nyaman dengan mata misal biru langit atau hijau</p>

B. Saran dan Kesimpulan

1. Median ini kurang menarik pada tampilan awal karena semua tampilannya sama dengan materi yang lain, seharusnya setiap tampilan materi yang berbeda juga diikuti ilustrasi yang berbeda juga sebagai gambaran awal materi dan stimulus siswa untuk belajar, tetapi kenyataannya semua materi tampilannya sama hanya judulnya yang berbeda.
2. Tingkat portabilitas software baik dan dapat dioperasikan pada sistem windows dan linux dengan baik, tetapi kadang mengalami loading yang lama bila diaplikasikan pada netbook.
3. Keberadaan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas dan berguna belum aada perlu ditambah.
4. Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
5. Ketepatan jenis sound effect yang digunakan perlu dibenahi sehingga kualitasnya lebih jernih dan jelas, serta bahasa yang digunakan konsisten dan komunikatif
6. Ketepatan pemilihan backsound yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi
7. Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna perlu dibenahi karena ini merupakan bentuk dari Interaktivitas (komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna)
8. Bahan ajar ini dapat diterapkan pada kurikulum 2013 karena ada lembar latihan yang menuntut siswa berpikir sendiri dan menacari solusi sendiri, sehingga menstimulus pemecahan masalah yang dihadapinya.
9. Apabila akan digunakan dalam kurikulum 2013 perlu ada sentuhan mengenai pendekatan belajar yang digunakan yankni berbasis pada saintifik atau kerja ilmiah.
10. Pada dasarnya media ini tergolong kategori baik.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

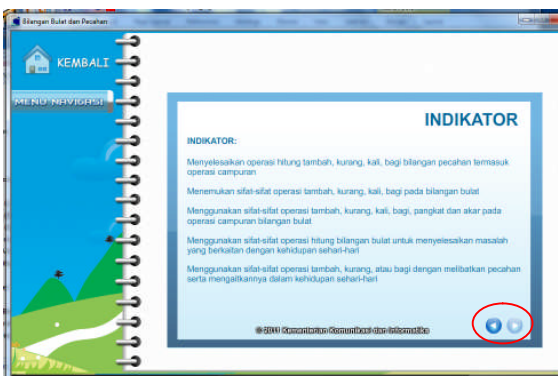

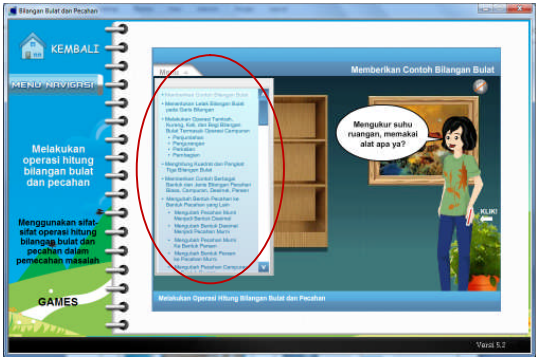
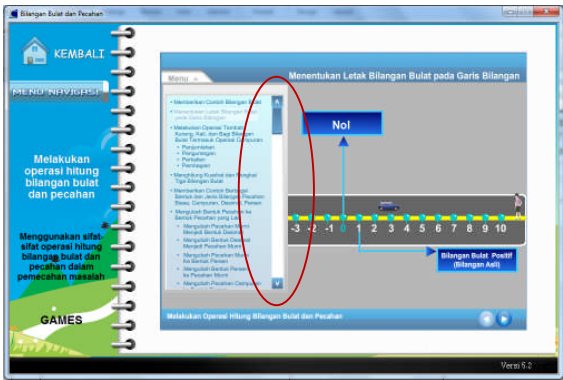
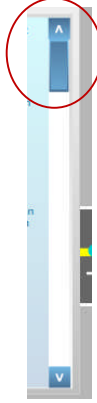
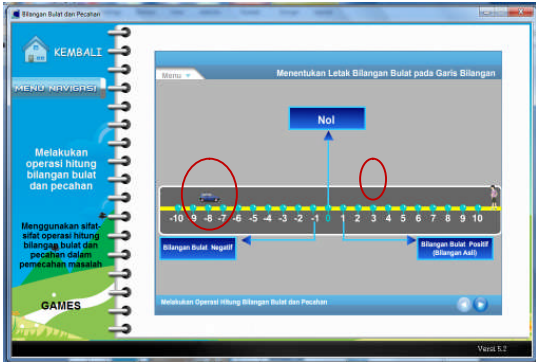
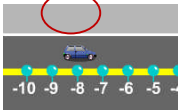
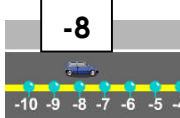
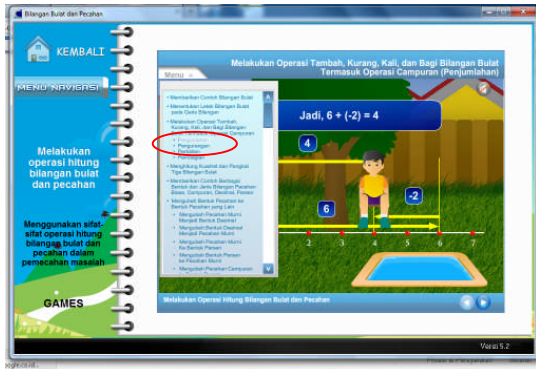
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

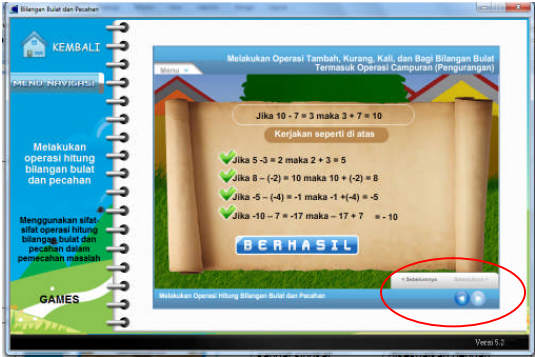
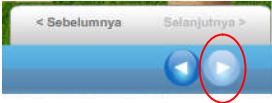



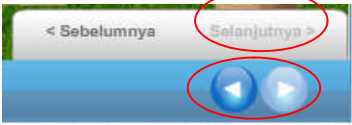
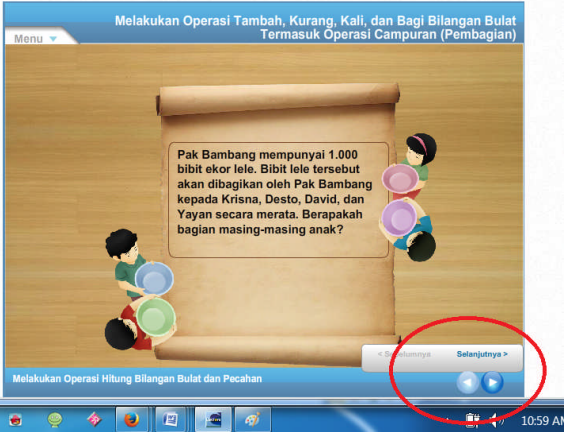
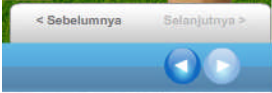



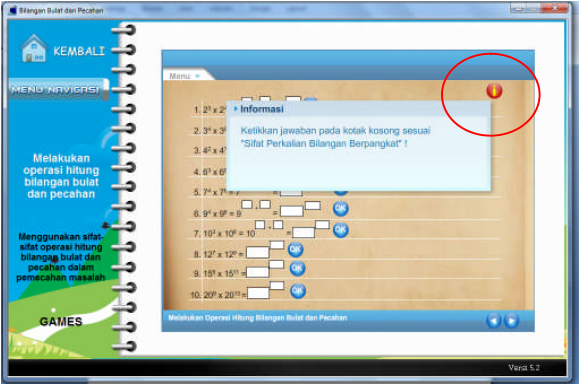
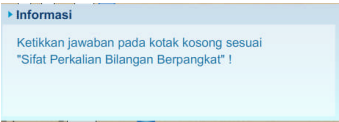
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


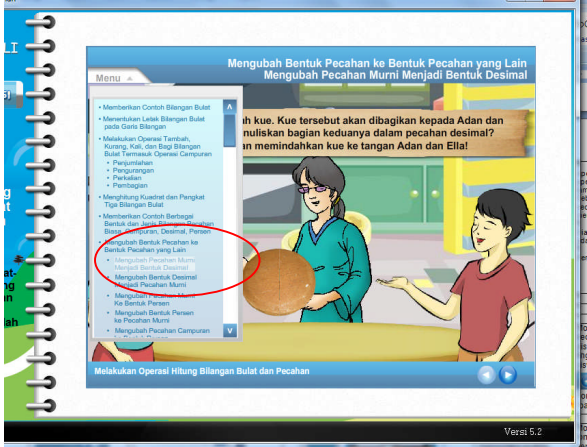

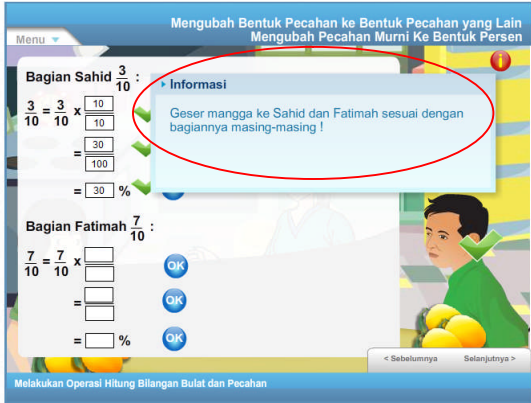
Nama Pengkaji : KUSNARDI, M.Pd.
Sekolah / Instansi : SMPN 2 Pundong Bantul DIY
Judul Materi : Bilangan Bulat dan Pecahan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VII

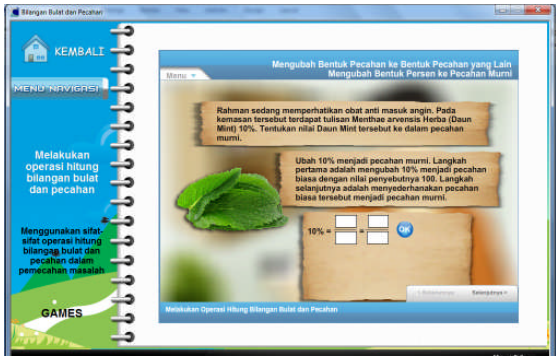
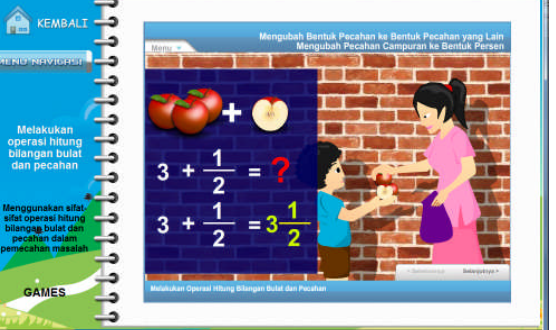
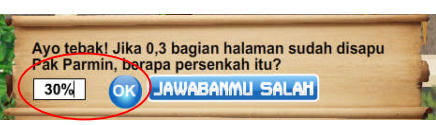
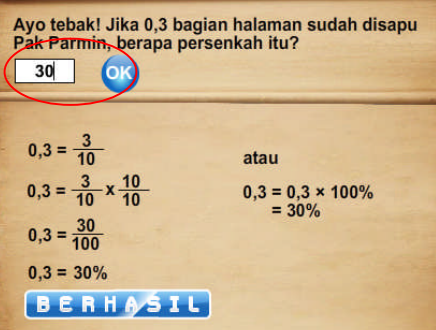
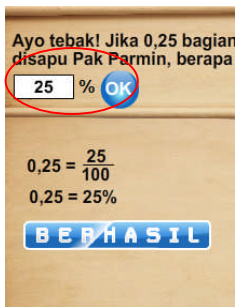
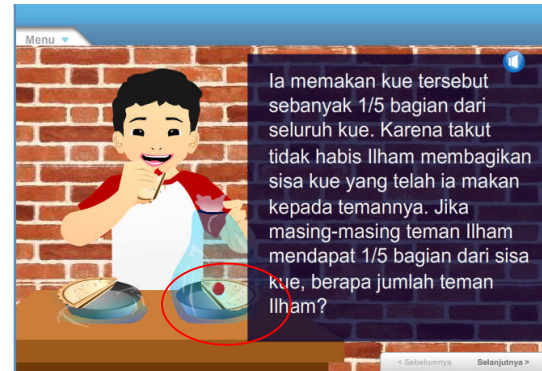
A. Form Pengkajian


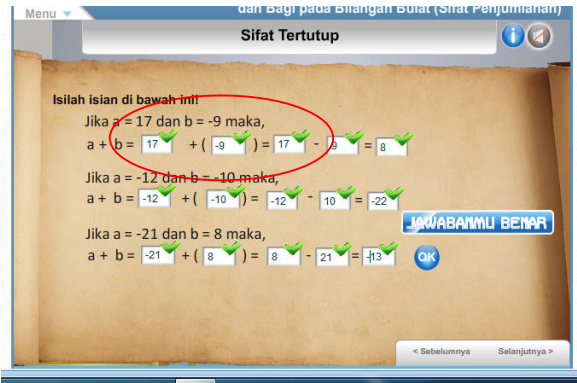
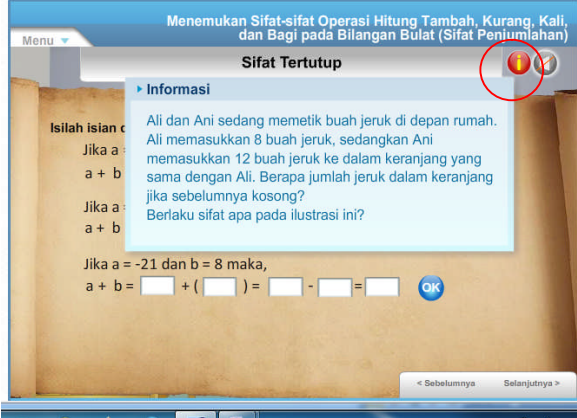
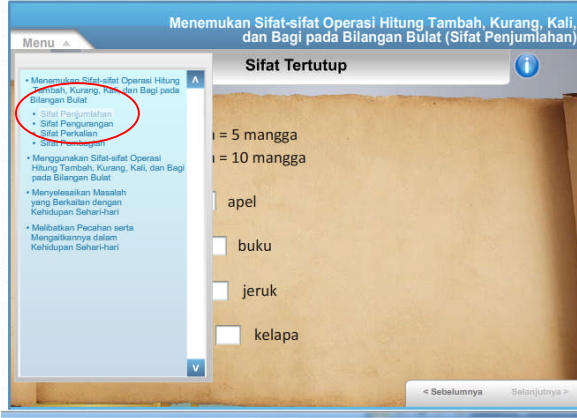
No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		<p>a. Animasi gambar sudut di atas teks “Materi Ajar” kurang sesuai dengan judul materi Bilangan Bulat dan Pecahan.</p> <p>b. Materi HANYA muncul bila diklik pada text “MATERI AJAR”</p>	<p>a. Gambar sudut diganti dengan gambar yang sesuai materi misalnya “Angka angka”.</p> <p>b. Link ke materi ajar diperluas sampai seluruh area kotak</p>
		<p>Tombol KOMPETENSI terletak pada posisi dikiri bawah</p>	<p>Tombol KOMPETENSI sebaiknya pada posisi atas agar mudah terlihat</p>
		<p>Pada Halaman KOMPETENSI Masih ada Tombol/panan “PREVIEW” meskipun sudah dibuat samar-samar.</p>	<p>Tombol atau panah pada tiap AWAL halaman tidak perlu ada. Karena terkadang masih di klik bagi yang belum tahu.</p> <p>“Panah ganda diberikan bila memungkinkan perpindahan”</p>


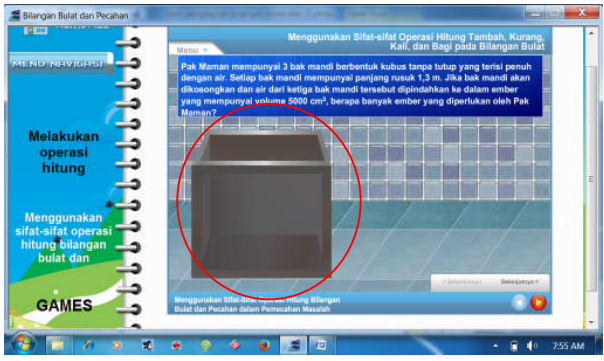

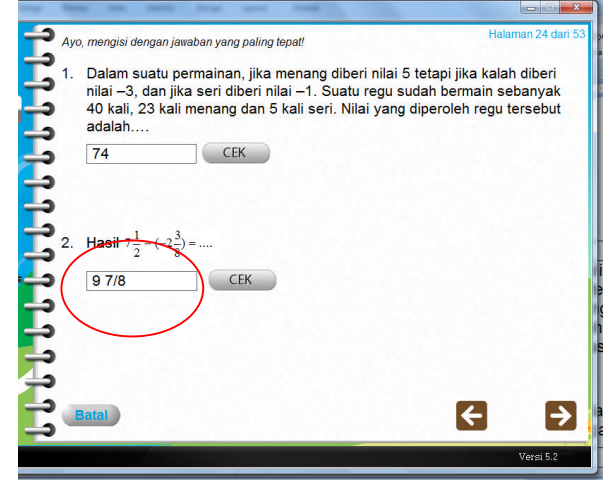
	<p>Pada Halaman INDIKATOR</p> <p>Indikator tidak diberi penomoran ataupun bullet</p> <p>Masih ada Tombol/panah “next” meskipun sudah dibuat samar-samar.</p> 	<p>Indicator diberi nomor</p> <p>Tombol “next” atau panah pada tiap akhir halaman tidak perlu ada. Karena terkadang masih di klik bagi yang belum tahu. Bisa diganti HOME</p> <p>“Panah ganda diberikan bila memungkinkan perpindahan”</p>
	<p>Pada halaman materi MENU Pop Up menutup halaman materi, baru menghilang (sembunyikan) bila diklik tombol menu. Perintah sembunyikan baru muncul bila pointer diarahkan ke tombol MENU</p>	<p>MENU Pop Up SEHARUSNYA tidak menutup halaman materi, DAPAT menghilang (tersembunyi) bila diklik di sembarang layar atau otomatis setelah materi muncul. ATAU Perintah “sembunyikan menu” dimunculkan pada tombol MENU tanpa pointer diarahkan ke tombol MENU</p>
	<p>Tombol Scroll Bar Hanya bergeser bila click & drag</p> 	<p>Tombol Scroll Bar Bisa bergeser baik click & drag, click pada panah atas bawah, atau menggunakan tombol panah pada key board</p>
	<p>Pada halaman MENENTUKAN LETAK BILANGAN BULAT Tujuan mobil tidak ditunjukkan angkanya Maju 3 (angka 3) Mundur 8 (angka 8) Atau minus (-8)</p> 	<p>Pada halaman MENENTUKAN LETAK BILANGAN BULAT Tujuan mobil SEBAIKNYA ditunjukkan angkanya Maju 3 (angka 3) Mundur 8 (angka 8) Atau minus (-8)</p> 
	<p>Link Penjumlahan KOSONG tidak berjalan karena sudah berjalan bersamaan dengan sub menu “Melakukan Operasi Tambah, Kurang Kali”</p>	<p>Sebaiknya ditambahkan Link Penambahan Seperti pada “Halaman Pengurangan”</p> <p>atau Sub Menu “Melakukan Operasi Tambah, Kurang Kali” tidak link dengan animasi “Penambahan”</p>


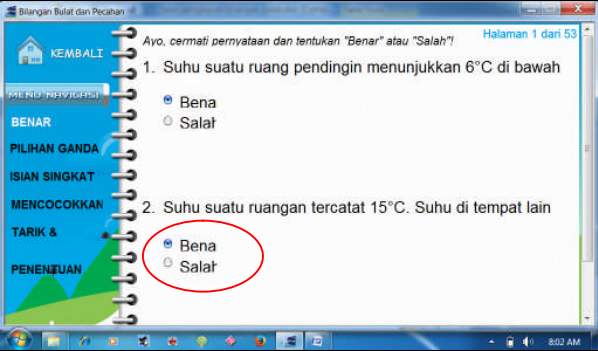
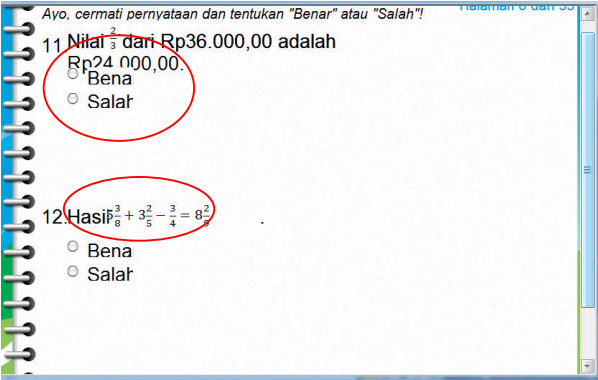
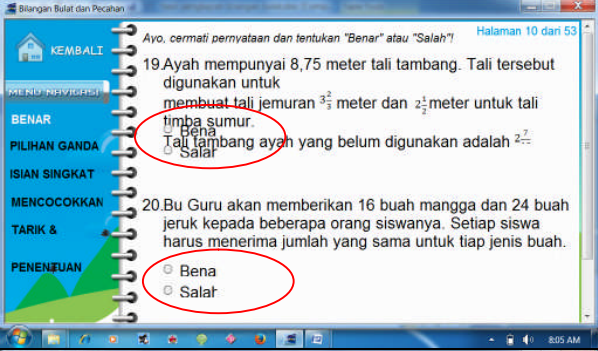
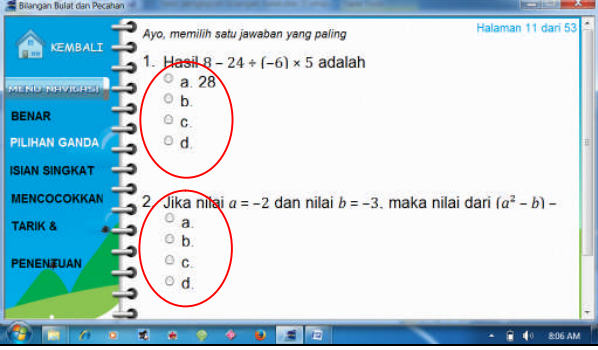
	<p>Tombol LINK</p> <p>Tombol Tidak aktif berwarna samar Padahal link sudah tidak ada. (membingungkan)</p> 	<p>UNTUK SEMUA HALAMAN Tombol penghubung hanya ditambahkan pada halaman yang ada linknya Tombol Tidak aktif sebaiknya dihilangkan</p> <p>Awal halaman cukup </p> <p>Akhir halaman cukup </p> 
	<p>Tombol GANDA Membingungkan Sebelum & Selanjutnya Panah Back & Next</p>	<p>Tombol dipakai Salah Satu dan dibuatkan halaman terpisah misal halaman "LATIHAN"</p>
	<p>Tombol LINK GANDA dekat dan rancu dan rawan SALAH pilih menjalankan animasi atau pindah halaman</p> <p>Tombol Tidak aktif berwarna samar padahal link sudah tidak ada. (membingungkan)</p> 	<p>Tombol Ganda dihilangkan. (tidak berdekatan/dipisah)</p> <p>UNTUK SEMUA HALAMAN Tombol penghubung hanya ditambahkan pada halaman yang ada linknya Tombol Tidak aktif sebaiknya dihilangkan</p> <p>Awal halaman cukup </p> <p>Akhir halaman cukup </p>
	<p>Text Bagi rata 1000 ikan lele menutupi animasi Dan perlu klik X untuk menghilangkan</p> <p>Drag dan drop susah dikerjakan</p>	<p>Text bagi rata 1000 ikan lele bisa diletakkan di atas gambar tidak perlu klik X untuk menghilangkan dan berisi perintah drag drop lele dituliskan.</p> <p>Area drop diperlebar agar cepat dan mudah</p>
	<p>Informasi cara pengerjaan soal hanya muncul bila pointer diarahkan tombol "i"</p>	<p>Informasi cara pengerjaan soal sebaiknya muncul OTOMATIS atau selalu terpasang</p> 




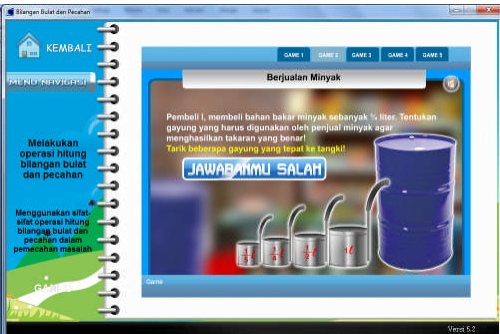

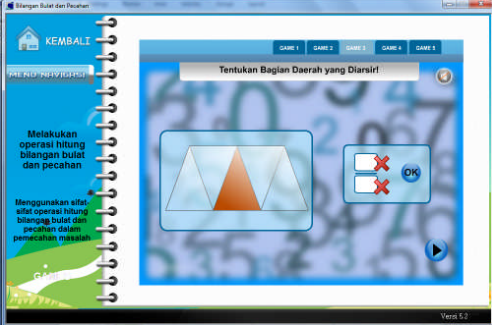

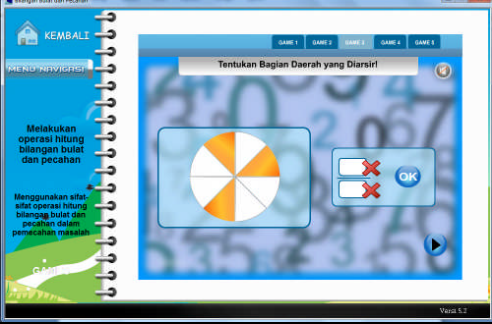

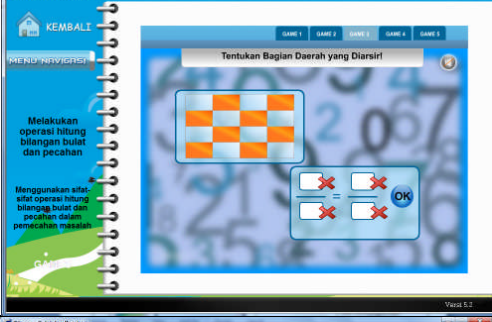
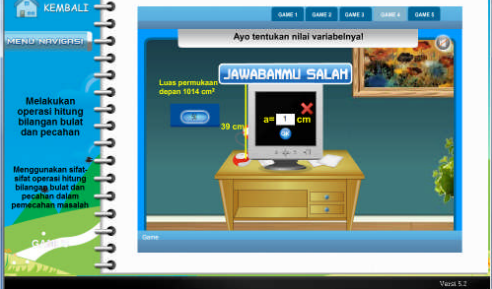

		<p>Gambar Animasi pembagian buah apel</p> <p>Drag drop susah dikerjakan</p>	<p>Apel dibagi masing masing 2 apel didalam kantong tampak 3 ($2+2+2+3=9$) Sebaiknya dibuat sedemikian ruma memunculkan jumlah awal</p> <p>Diakhir pembagian tiba tiba ada apel di belah</p> <p>Perbaikan area drop</p>
		<p>Link “Mengubah Bentuk Pecahan Murni Menjadi Bentuk Desimal” Kosong</p> <p>Bersambung dengan Sub Menu diatasnya</p>	<p>Dibuatkan Link “Mengubah Bentuk Pecahan Murni Menjadi Bentuk Desimal” yang berbeda</p>
		<p>Animasi Batu Bata Pak Karyanto tidak tepat dengan materi Gambar Kotak 6/tanah 6 Ditanyakan 0,3</p> <p>Saat animasi munculnya batu bata matang terlalu lama, siswa rawan mengklik panah kanan bawah</p>	<p>Animasi Batu Bata Pak Karyanto akan lebih mudah dimengerti bila Gambar Kotak 10, Pak Karyanto dapat bagian 3 (0,3)</p> <p>Panak link kanan bawah bisa dihilangkan sementara saat animasi batu bata dijalankan atau animasi dibuat agak cepat</p>
		<p>Tombol Informasi cara kerja muncul bila pointer diarahkan tombol “i”</p> <p>Bahkan menutup bila diarahkan</p>	<p>Perintah geser bisa diletakkan pada posisi bawah gambar jadi tidak perlu tombol “i”</p> <p>Praktis bila animasi terlewat tidak ada gangguan fungsi tombol</p>

<p>Supaya lebih jelas perhatikan contoh berikut:</p> <p>Cara pertama:</p> $\frac{9}{10} = \frac{9}{10} \times \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad} \%$ $\frac{2}{25} = \frac{2}{25} \times \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad} \%$ <p>Cara kedua:</p> $\frac{9}{10} = \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad} \%$ $\frac{2}{25} = \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad} \%$ <p style="text-align: right;">◀ Sebelumnya Selanjutnya ▶</p>	<p>Cara pengisian kotak dengan klik pointer dan dapat dipindahkan dengan Tombol “Tab” Tetapi perpindahan tidak konsisten terkadang meloncat (juga berlaku untuk soal/posisi isian lain)</p>	<p>Cara pengisian kotak dengan klik pointer dan dapat dipindahkan dengan Tombol “Tab” SUDAH BAGUS lebih baik bila perpindahan konsisten berurut ke kanan baru bawah</p>
	<p>Animasi tanpa Narasi dan atau back sound</p> <p>Animasi sangat cepat, belum sempat klik menutup menu animasi sudah selesai</p>	<p>Sebaiknya Animasi diberi Narasi dan atau back sound berlaku juga untuk animasi yang lain</p> <p>Menu otomatis menghilang bila animasi berjalan.</p>
	<p>Animasi tanpa Narasi dan back sound</p>	<p>Sebaiknya Animasi diberi Narasi dan atau back sound berlaku juga untuk animasi yang lain (seperti animasi daun mint)</p>
	<p>Pengetikan 30 dan 30% dinyatakan salah/berbeda Eksekusi hanya klik tombol OK</p>	<p>Mestinya bisa juga dengan emencet tombol “enter” untuk menjawab pertanyaan</p>
		<p>Pengetikan 30 dan 30% dinyatakan salah satu bila perlu tanda “%” sudah diketikan di belakang kotak depan OK semenjak awal soal</p> <p>Dalam hal ini baru muncul di soal ke-5 (25%)</p>
	<p>Gambar animasi kue dimakan tetapi gambar tidak berkurang</p>	<p>Gambar animasi kue narasi disesuaikan sehingga gambaran kue sudah dimakan maka seharusnya gambar berkurang</p>

	<p>Perbedaan narasi dan text, pada text tertulis “memetik” pada narasi berbunyi “memasukkan”</p> <p>Pengisian angka tidak bisa dibalik antara 8 + 12 Dan 12 + 8</p>	<p>Perbedaan narasi dan text sebaiknya tidak ada, pada text tertulis “memetik” pada narasi berbunyi “memetik”</p> <p>Pengisian angka Sebaiknya bisa dibalik antara 8 + 12 dan 12 + 8 seperti sifat KOMUTATIF</p>
	<p>Perpindahan dengan Tab tidak berfungsi</p>	<p>Seharusnya Perpindahan dengan Tab berfungsi dan berlaku untuk semua halaman</p>
	<p>Tombol “i” informasi masih muncul di halaman ini</p>	<p>Tombol “i” informasi Sebaiknya tidak muncul lagi di halaman ini</p>
	<p>Link Sifat Penjumlahan kosong</p>	<p>Link Sifat Penjumlahan dibuatkan link/halaman baru yang berbeda</p>

	Animasi tanpa narasi	Sebaiknya Animasi diberi narasi
	Narasi menyatakan ada tiga bak mandi, pada animasi hanya nampak 1	Narasi disesuaikan dengan animasi ada tiga bak mandi, maka perlu animasi tambahan
MATERI UJI		
	Semua Materi Uji tetapi ada kunci jawabannya	Materi Uji sebaiknya tanpa kunci jawabannya Seandainya ada kunci jawaban dikategorikan materi latihan soal
	Kotak pengisian pada soal tipe pecahan sebaiknya dibuat kotak terpisah untuk pecahan dan angka bulat.	Kotak pengisian pada soal tipe pecahan sebaiknya dibuat kotak terpisah untuk pecahan dan angka bulat.

	Hanya terdapat X exit	Tombol X = exit diberi keterangan keluar Dan diberi tombol HOME untuk kembali ke Materi Awal
MATERI UJI		
	Option pada soal Benar Salah tidak muncul lengkap Bena = Benar Sala = Salah untuk semua soal	Option pada soal Benar Salah dilengkapi Benar Salah Berlaku untuk semua soal
	Text soal tumpang tindih sehingga susah terbaca dan terbaca tidak lengkap NO SOAL 11, 12, 13, 14	Text soal tumpang tindih Diperbaiki sehingga terbaca dengan baik NO SOAL 11, 12, 13, 14
	Text soal tumpang tindih sehingga susah terbaca dan terbaca tidak lengkap NO SOAL 19	Text soal tumpang tindih Diperbaiki sehingga terbaca dengan baik NO SOAL 19
	Option jawaban/pilihan jawaban a, b, c, d KOSONG NO SOAL 1, 2,	Option jawaban/pilihan jawaban a, b, c, d diperbaiki NO SOAL 1, 2,

	GAME		
1		GAME 1 Waktu pengerjaan sangat singkat  Tombol mengulang panah “back” & “next” Tombol next tidak aktif	Mohon dicermati kedalaman materi disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa SMP kelas VII  Tombol mengulang panah “back” saja tanpa “next”
2		GAME 1 Tidak ada tombol mengulang apabila jawaban salah	Mohon ditambahkan tombol mengulang “back” seperti pada GAME 1 
3		GAME 3 Game ke-1 tidak berjalan Tanpa tombol BACK & NEXT tidak ada	Mohon ditambahkan link agar game dapat dikerjakan ditambahkan tombol navigasi “back” & “next” 
4		GAME 3 Game ke-2 tidak berjalan Tanpa tombol BACK & NEXT tidak ada	Mohon ditambahkan link agar game dapat dikerjakan ditambahkan tombol navigasi “back” & “next” 
5		GAME 3 Game ke-5 tidak berjalan Tanpa tombol BACK	Mohon ditambahkan link dan tombol mengulang “back”
6		GAME 4 Tanpa tombol BACK apabila jawaban SALAH	Mohon ditambahkan link tombol navigasi “back” apabila jawaban SALAH (mengulang) & “next” untuk GAME selanjutnya 

7		GAME 5	Mohon ditambahkan link home UNTUK MEMPERMUDAH
		Tanpa tombol HOME	

B. Saran dan Kesimpulan

Masih banyak hal yang perlu diperbaiki baik dalam animasi, narasi maupun materi.

Perlu pencermatan lebih teliti untuk bisa dimanfaatkan dan diunggah sebagai media belajar on line

Kedalaman Materi agar melibatkan Guru Mata pelajaran yang berkompeten

Yogyakarta, April 2014

Pengkaji Media

Kusnardi, M.Pd.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Margiyati, S.Pd., M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

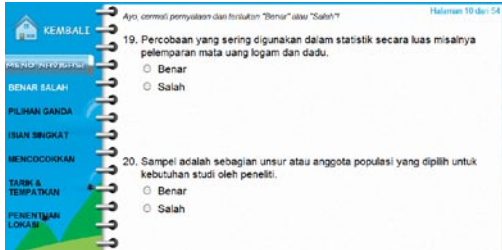
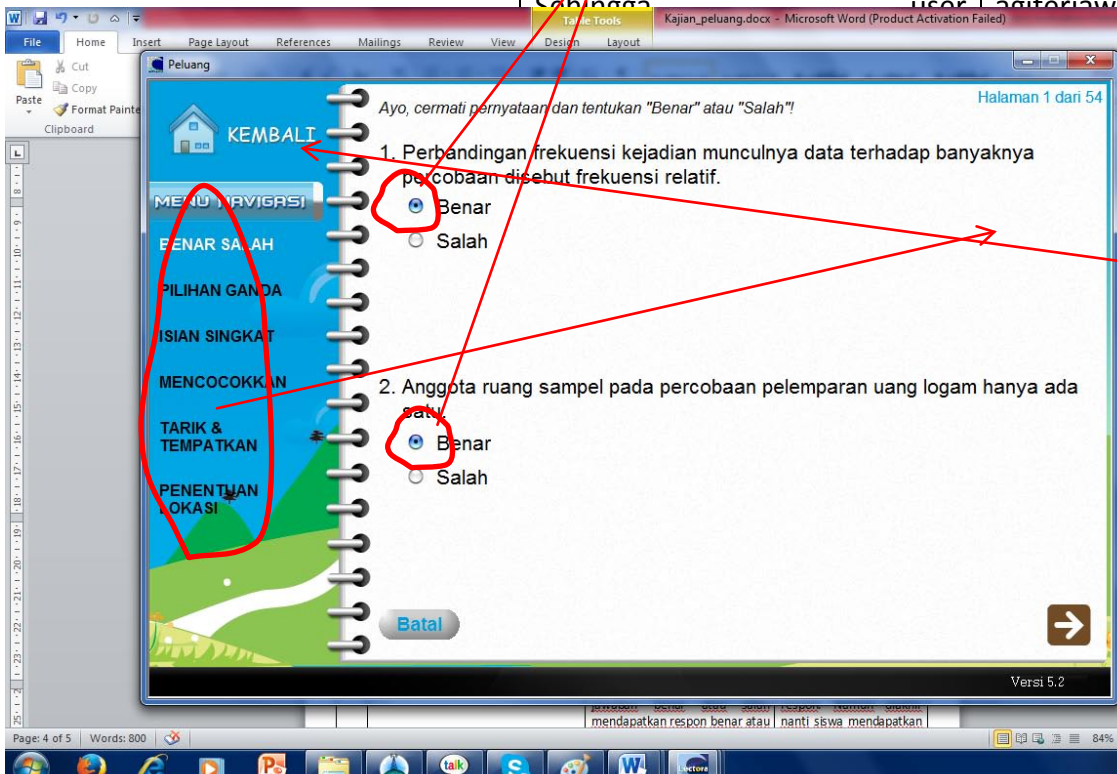
Judul Materi : Peluang
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : IX

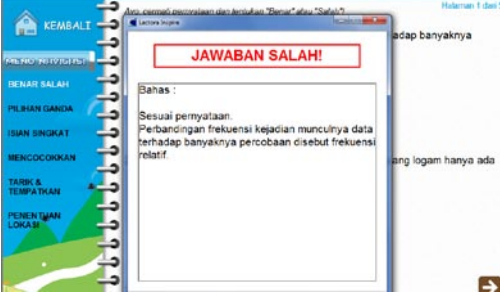
A. Form Pengkajian.

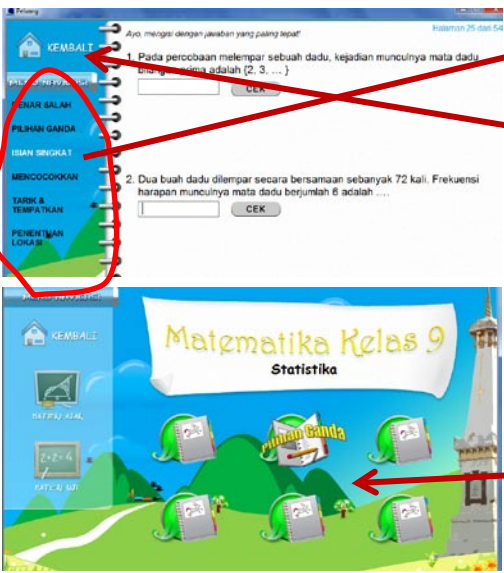

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di materi gambar, di gambarnya tidak bisa diklik sehingga menimbulkan anggapan siswa tidak bisa dibuka	Dalam kotak itu semua sebagai button yang bisa dibuka/aktif
2		Fungsi tidak terlalu penting karena sudah ada dari halaman depan	Bila setuju dihilangkan halaman akan menjadi luas, dan menu kompetensi dapat diselipkan pada halaman depan Mungkin cukup button kembali saja yang ada dalam tampilan ini.
3		Menu ini setelah dibuka dan mengeklik sub menu maka halaman materi yang aktif tertutup oleh halaman menu Halaman ini terlalu luas	Bagaimana jika jendela ini dibuat menyekrol ke atas ketika user mengeklik sub menu, sehingga tidak mengganggu halaman materi yang baru aktif User tidak perlu menutup atau menyembunyikannya yang sudah ada. Halaman dipersempit saja

4		<p>Saat diklik muncul animasi seperti gambar di bawahnya audio animasinya kecil</p>	<p>Audio ditambah volumenya.</p>
5		<p>Dari tampilan gambar 1 ke gambar 2 audio melemah</p>	<p>Dari gambar 1 ke gambar 2 audio disamakan volumenya.</p>

6		Gambarkurangjelas	Gambardadudiperjelas
7		Dalam tayangan ini di akhir dengan audio “menentukan ruang sampel pada 3 cara yaitu dengan mendaftar, dengan tabel dan dengan diagram pohon”	Perlu ditambahkan lagi teks sesuai uai audio yang disuarakan. Atau diberikan kalimat “bagaimana cara menentukan ruang sampel?”
8		Saat dadu dilempar dadu menghilang	Animasi dadu setelah dilempar panjang dan lenyap, tetapi pada
9		Pada games 3, saat user sudah mengisi LKS dan muncul tulisan benar maka button Lempar masih ada	Button tak perlu hadir lagi
10		Teks latihan benar salah pada halaman 10 bilatombollanjutsebelahkandiklikmakaakanlanjutkepilihanga da, Halaman 1-54, terlalu banyak Siswalangsungdapatmelihatpembahasan Tidak adatombollihatnilaisetelmengerjakansoal	Tombollanjut di hilangkan saja sehingga berhenti untuk benar salah. Halaman cukup 1-10 untuk soal benar salah. Mohon ditambahkan tombol lain dan diberikan tambahan menu nilai agar siswa dapat melihat perolehan nilai. Siswa diberikan kesempatan untuk mengulang sekali lagi setelah mengerjakan soal dan meli

			hatnilai. Setelah user mengerjakan soal pada kesempatan ke-2 user dapat melihat pembahasan Tombol pembahasan sebagai kunci setelah siswa melihat nilai yang diperoleh
<p>Halaman 10 dari 54</p> <p>Uji materi no 20</p> 	<p>Halaman ini adalah soal benar-salah no 19 dan 20, saat diklik lanjutannya maka yang keluar adalah soal no 1 pilihan ganda.</p> <p>Bila soal diklik back maka akan menjawab sebelumnya maka tidak hilang sehingga bila user akan mengerjakan lagi sudah terisi</p>	<p>Soal benar salah dan soal lain nyatidak usah disambung (tanda lanjut dihapus). Dan bila user sudah mengerjakan soal maka tidak dihilangkan (tidak membekas) sehingga bila user lain akan mengerjakan soal maka belum ada jawabannya.</p> <p>Demikian juga untuk soal berikutnya.</p> <p>Masing-masing bentuk soal dikirimkan dan ditambah dengan kolom nilai sehingga siswa akan puas saat mengerjakan soal bila mendapatkan nilai.</p>	
<p>Halaman 1 s/d 54</p> <p>Materi Uji</p> 	<p>Tanda okta tidak hilang ketika kita akan kembali lagi ke soal tersebut.</p>	<p>Bila sudah terjawab dan kita akan kembali ke soal sebelumnya nyatidak lagi terjawab namun jika kita masuk</p> <p>yang cukup yang</p>	

<div><div>Halaman soal benarsalah dan pilihan ganda</div><div></div></div>	<div>Setiap menjawab soal baik jawaban benar atau salah mendapatkan respon benar atau salah</div>
---	---

<div>Halaman Materi uji seluruhnya</div> <div></div>	<div>Tampil dalam, halaman ini setiap tampilan uji selanjutnya.</div>	<div>Bagaimana kalau dihilangkan saja.</div> <div>Hanya ada menu</div> <div></div> <div>saja yang ditampilkan .</div> <div>Sehingga nantinya cukup sekali per tampilan paling depan ini</div>
---	---	--

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Materi perlu ada tambahan variasi misal nya percobaan sebuah mata uang logam dan sebuah dadu yang dilemparkan menghasilkan ruang sampel yang bervariasi.
2. Menu yang terletak dalam mata layar yang dapat disembunyikan untuk setiap halaman sebaiknya bila diklik menu yang dibuatnya sendiri sehingga user yang masih awam tidak kebingungan untuk menghilangkan atau menyembunyikannya .
3. Audio walaupun sumbernya berbeda-beda namun kalau bis disamakan besar volumenya, sehingga rata.
4. Bila nilai tidak kandi akhir materi uji maka soal terlalu banyak sehingga membosankan user.
5. Untuk uji materi setiap tipe soal masing-masing berdiri sendiri, dan di akhir pengerjaan diberikan nilai .
6. Setiap soal untuk tipe isian singkat, mencocokkan, tarik dan tempat tidak perlu diberikan tanda CEK untuk melihat kunci jawaban, sehingga user merasa tertantang untuk mengerjakan. Namun di akhir dapat diberikan hasil penilaian dan pembahasannya.
7. Setiap tipe soal diberikan pembahasan setelah siswa mendapatkan penilaian agar user memperoleh informasi yang benar.
8. Setiap soal untuk benar salah dan pilih ganda pilih ganda tidak perlu ada respon jawaban benar atau salah dan pembahasan. Namun namun hal itu diberikan di akhir saja setelah siswa menjawab pertanyaan hingga selesai maka dapat diberikan nilai dan dilanjutkan pembahasan

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Margiyati, S.Pd.,M.Pd)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


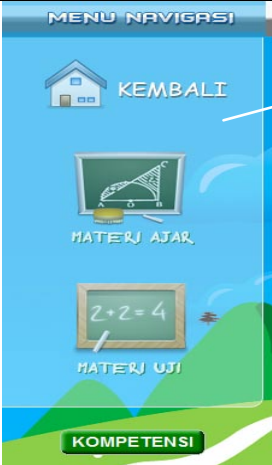

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id



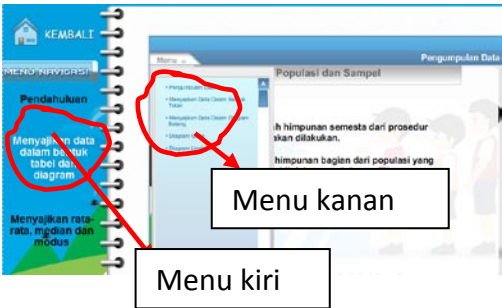

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

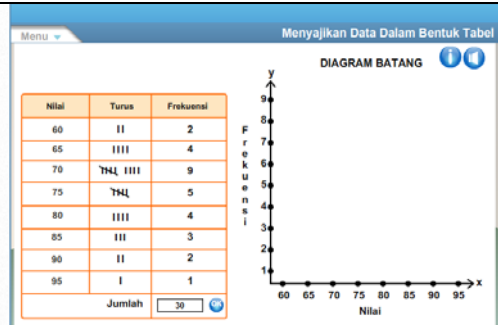
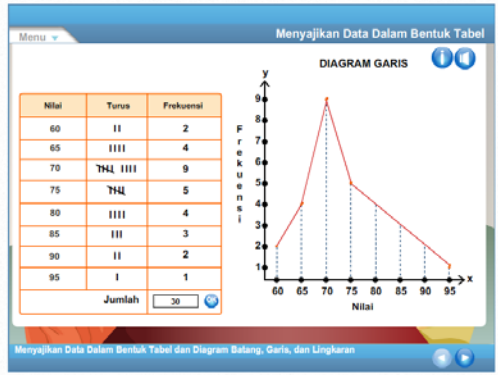
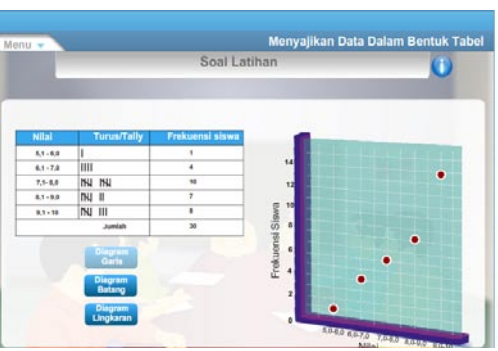
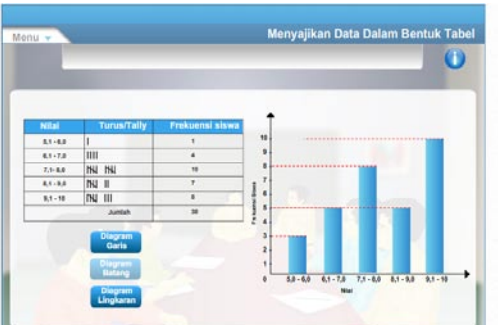
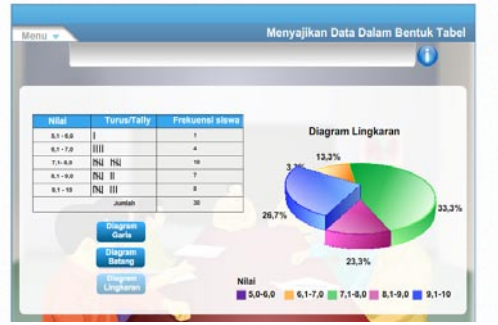
Nama Pengkaji : Margiyati,S.Pd.,M.Pd
Sekolah / Instansi : SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

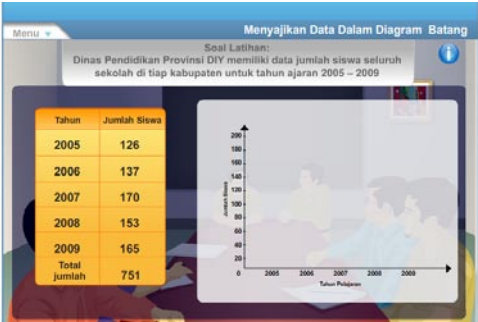
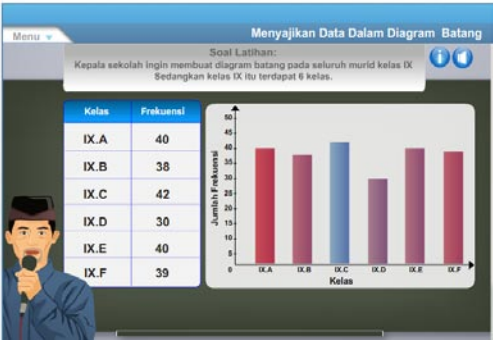

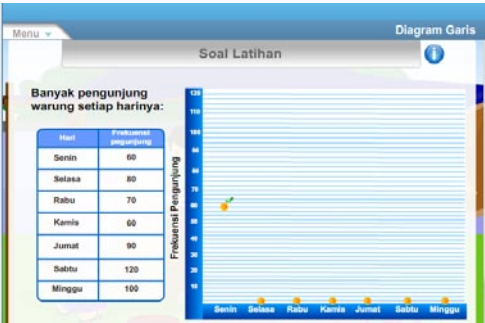
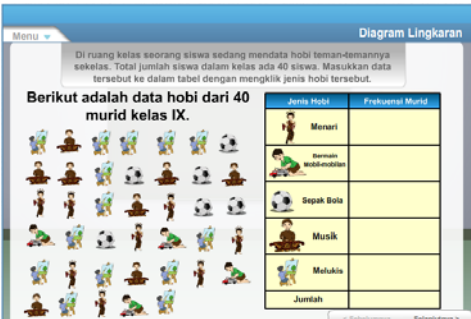
Judul Materi :Statistika
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang :SMP
Kelas : IX

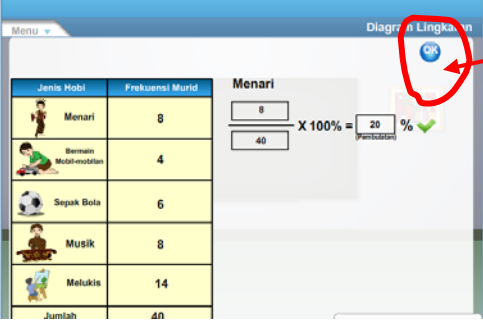

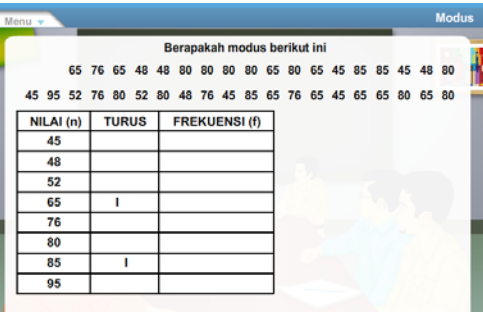
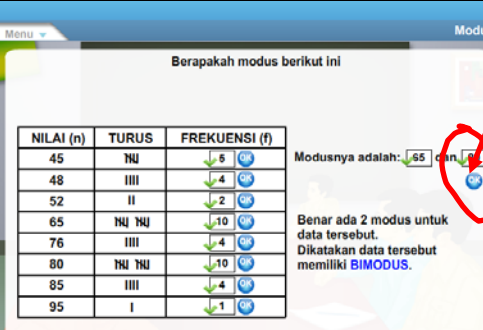

A. Form Pengkajian.


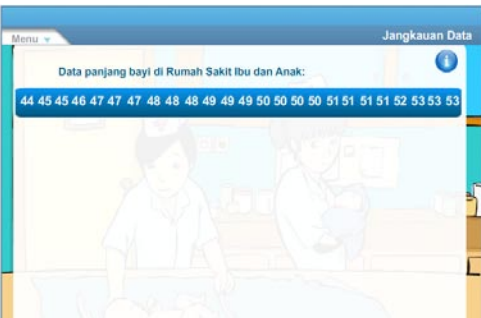


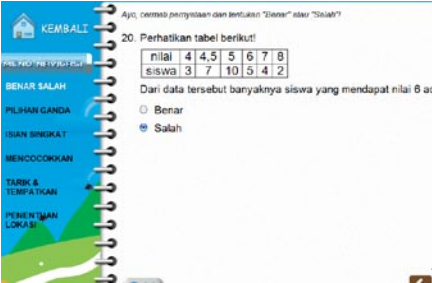
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		Button muncul di materi dan gambar, di gambar tidak bisa diklik sehingga menimbulkan anggapan siswa tidak bisa dibuka	Dalam kotak itu semua sebagai butten yang bisa dibuka/aktif
2		Fungsi tidak terlalu penting karena sudah ada dari halaman depan	Bila setuju dihilangkan halaman akan menjadi luas, dan menu kompetensi dapat diselipkan pada halaman depan Mungkin cukup botten kembali saja yang ada dalam tampilan ini.
3	Hal Pendahuluan 	Pendahuluan ini isinya gambar mati atau ga bergerak Isi materi pendahuluan tentang konsep statustuka	Diganti video tentang kegiatan karya ilmiah remaja, tentang penelitian dalam laboratorium, tentang apa saja yang berhubungan dengan data. Isi materi tentang manfaat tentang materi statistika dalam kehidupan nyata bukan hanya sekedar konsep-

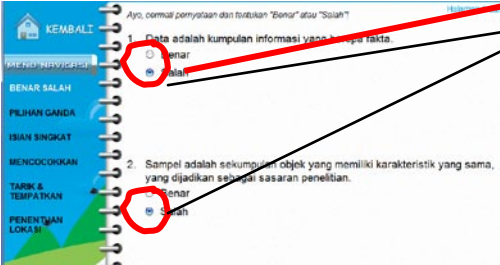
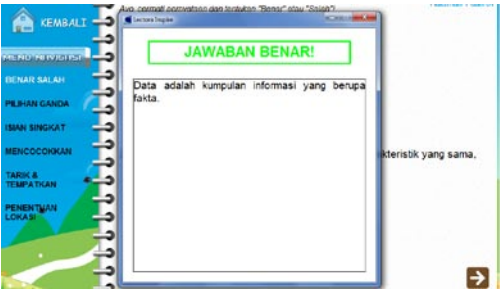
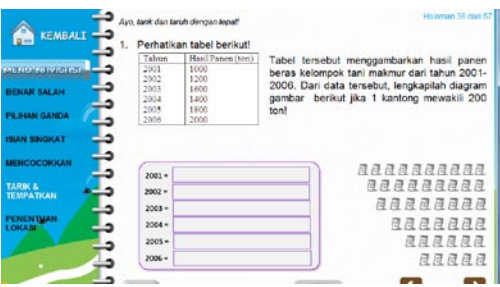
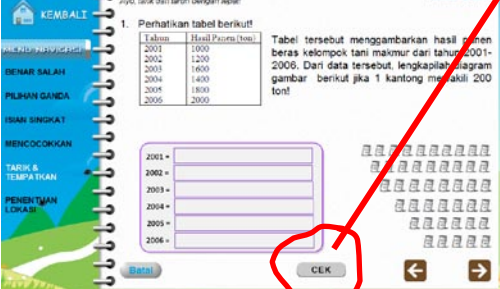
			<p>konsep.</p> <p>Untuk konsep ini masuk dalam materi awal</p>
4	<p>Hal 1</p> <p>Materi : pengumpulan data</p>  <p>Hal 2</p> 	<p>Saat slide halaman 1 dan slide halama 2 seperti pada gambar keluar tidak terdengar audionya</p>	<p>Audio dibunyikan dari hal 1 dan hal 2</p>
5	<p>Hal 2</p> <p>Materi : pengumpulan data</p> 	<p>Tulisan menu disebelah kiri tidak ada fungsnya.</p>	<p>Menu sebelah kiri ketika di klik muncul sub menu seperti menu bagian kanan.</p>
6	<p>Halaman 5</p> <p>Materi : pengumpulan data</p> 	<p>Pada halaman ini perintah tidak ditulis, sehingga user akan kebingunan disuruh kerja apa untuk tayangan itu.</p>	<p>Ditambah lagi tulisan perintah, misalnya kumpulkan warna kupu yang sejenis dengan cara drag gambar kupu ke dalam kotak.</p>

7		Saat tombol OK di klik, audio materi berikutnya terlalu cepat keluarnya (tidak ada jeda waktu)	Setelah klik OK diberi jeda waktu 2 detik untuk audio berikutnya.
8		Tidak ada kotak untuk melihat diagram lingkaran, namun kadang saat waktu yang lain ada kotak untuk diklik melihat diagram lingkaran	
9	<p>Halaman Latihan soal</p> 	Saat soal dikerjakan salah, system tidak merespon pekerjaan ini salah.	Bila user mengerjakan salah hendaknya ada komentar kalau pekerjaan salah, atau grafik yang dibuat user tidak terbentuk.
10	<p>Halaman Latihan soal</p> 	Saat soal dikerjakan salah, system tidak merespon pekerjaan ini salah.	Bila user mengerjakan salah hendaknya ada komentar kalau pekerjaan salah.
11		Pada tahap ini, user tidak mengetahui bagaimana proses pembuatan diagram lingkran karena Langsung ditunjukkan diagram lingkarannya	Hendaknya user membuat sendiri bagaimana menentukan sudut pusatnya dalam membuat diagram, sehingga ada prosesnya dan siswa memahami caranya membuat diagram lingkaran

12	<p>Halaman:</p> <p>Menyajikan data dalam diagram batang</p> 	Tidak ada audionya	Diberikan audio
13		Tidak ada audionya	Diberikan audio
14	<p>Halaman soal</p>  <p>Lanjutan</p> 	Tidak ada audio	Diberikan audio
15	<p>Hal</p> <p>Diagram batang</p> 	Tidak ada audio	Diberikan audio


16		Tanda OK terlalu jauh	Didekatkan dengan jawaban
17	<p>Halaman Mencari modus</p> 	Audio berbunyi nilai A, nilai B.... padahal di halaman itu nilai Ana dan Nilai Benu.	Audio sesuaikan dengan teks.
18	<p>Halaman Modus</p> 	Tidak ada petunjuk bagaimana caranya mengoperasikan atau mengoprek sehingga user jelas dalam mengerjakan soal ini	Ditambah petunjuk yang jelas, sehingga user akan mengoperasikan dengan jelas.
19		Saat tanda OK di klik kemudian ada audio yang tiba-tiba berbunyi.	setelah klik OK diberikan jeda... baru ada audio.
20	<p>Halaman Median</p> 	Pada halaman ini materi masih kurang , belum ada penjelasan yang jelas berapa nilai median dari soal tersebut	Mohon dituntaskan materinya untuk mencari median.

21	<p>Halaman Jangkauan Data</p> 	<p>Terlalu banyak komentar, namun materi tidak di cetak</p>	<p>Ringkasan isi materi dari audio ini ditulissehingga tidak ada halaman kosong</p>
22	<p>Halaman Jangkauan data (Ukuran panjang bayi)</p> 	<p>Cuma data ukuran panjang bayi, Tidak ada penjelasan atau perintah apa-apa.</p>	<p>Diberikan langkah2 penjelasan, dan dibuatkan Lembar kerja siswa , sehingga user dapat mengisi dan mencari jawaban jangkauan data dari soal tersebut.</p>
23	<p>Halaman Game 1</p> 	<p>Kurang menantang soalnya</p>	<p>User disuruh menentukan besarnya sudut yang harus dibuat dahulu sehingga sesingga user paham membuat besar sudut pusatnya.</p>
24	<p>Halaman game 3</p> 	<p>Ketika motor datang dan diberi karcis maka angka data sebelah kiri muncul, ketika angka data sudah habis dimunculkan animasi motor trs berjalan.</p>	<p>Animasi motor dihentikan ketika angka2 data sudah habis dimunculkan.</p>
25	<p>Halaman 11 dari 57 (Benar salah)</p>  <div data-bbox="598 2170 1015 2290"><p>No soal terakhir , panah lanjut dihapus saja)</p></div>	<p>Halaman ini adalah soal benar-salah no 20, saat diklik lanjutannya maka yang keluar adalah soal no 1 pilihan ganda.</p> <p>Bila soal diklik back nya maka jawaban sebelumnya masih ada tidak hilang sehingga bila user lain akan mengerjakan lagi sudah terisi</p>	<p>Soal benar salah dan soal lainnya tidak usah disambung (tanda lanjut dihapus). Dan bila user sudah mengerjakan soal tanda noktah dihilangkan (tdk membekas) sehingga bila user lain akan mengerjakan soal maka belum ada jawabannya. Demikian juga untuk soal bentuk lainnya.</p> <p>Masing-masing bentuk soal disendirikan dan ditambah dengan kolom nilai sehingga siswa akan</p>

			puas saat mengerjakan soal bila mendapatkan nilai.
26	<p>Halaman Soal benar salah</p> 	<p>Tanda noktah tidak hilang ketika kita kembali lagi ke soal tersebut. Sehingga user lain akan mengetahui jawaban user sebelumnya.</p>	<p>Bila sudah terjawab dan kembali ke soal sbkmnya tidak lagi terjawab namun jawaban sebelumnya sudah masuk dalam data jawaban.</p>
27	<p>Halaman 1 s/d 11 dari 57</p> <p>Soal tipe benar salah</p> 	<p>Setiap menjawab soal baik jawaban benar atau salah mendapatkan respon benar atau salah</p>	<p>Sebaiknya tidak perlu respon. Namun diakhir nanti siswa mendapatkan nilai dan pembahasan. Sehingga user merasa puas. Bila ada respon seperti ini user merasa bermain-main klak klik saja.</p>
28	<p>Halaman 38 dari 57</p> <p>soal tarik&tempatkan</p> <p>Soal NO 1</p> 	<p>Saat gambar kantong di drug kemudian ditempatkan dalam kota yang sesuai gambar kantong kembali lagi ketempatnya walaupun jawaban sudah betul</p>	<p>Mohon dicek lagi sistemnya sehingga ketika gambar kantong dipasangkan dengan tepat hingga tidak kembali .</p>
29	<p>Halaman soal 38 dari 57</p> <p>(soal tarik dan tempatkan)</p> <p>No 1</p> 	<p>Tanda CEK tidak perlu dimunculkan untuk setiap soal sehingga user akan benar-benar berfikir untuk menjawab.</p> <p>Di akhir jawaban untuk soal tarik dan tempatkan ini tidak ada halaman mengecek nilai</p>	<p>Sebaiknya CEK dihilangkan kemudian ditambah halaman penilaian saja berapa nilai user setelah mengerjakan soal sampai selesai atau tidak selesai.</p>

30

Halaman Uji Materi

**KEMBALI**

Ayo, mengisi dengan jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan tabel berikut!

Nilai	Frekuensi
46	5
47	8
48	9
49	8
50	9
51	4
52	2

Mean d

2. Perhatikan tabel berikut!

Nilai	3	4	5	6	7
Frekuensi	3	6	13	22	2

Median dari data tersebut adalah

MENU NAVIGASI

BENAR SALAH

PILIHAN GANDA


ISIAN SINGKAT


MENCOCOKKAN


TARIK & TEMPATKAN

PENENTUAN LOKASI

Halaman Uji materi depan

**KEMBALI**

**MATERI UJI**

**KATEGORI**

Matematika Kelas 9

Statistika

Pilihan Ganda

Tampilan dalam, halaman ini setiap tampilan uji selalu ada.

Bagaimana kalau dihilangkan saja.

Hanya ada menu

saja yang ditampilkan .

Sehingga nantinya cukup seperti halaman paling depan ini

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Untuk uji materi setiap tipe soal masing-masing berdiri sendiri, dan diakhir pengerjaan diberikan nilai .
2. Setiap soal untuk tipe isian singkat, mencocokkan, tarik dan tempatkan tidak perlu diberikan tanda CEK untuk melihat kunci jawaban, sehingga user merasa tertantang untuk mengerjakan. Namun diakhir dapat diberikan hasil penilaian dan pembahasannya.
3. Setiap tipe soal diberikan pembahasan setelah siswa mendapatkan penilaian agar user memperoleh informasi yang benar.
4. Setiap soal untuk benar salah dan pilihan ganda pilihan ganda tidak perlu ada respon jawaban benar atau salah dan pembahasan. Namun namun hal itu diberikan diakhir saja setelah siswa menjawab pertanyaan hingga selesai kmdn mendapatkan nilai dan dilanjutkan pembahasan.

Yogyakarta, 18 April 2014
Pengkaji Media

(Margiyati, S.Pd.,M.Pd)





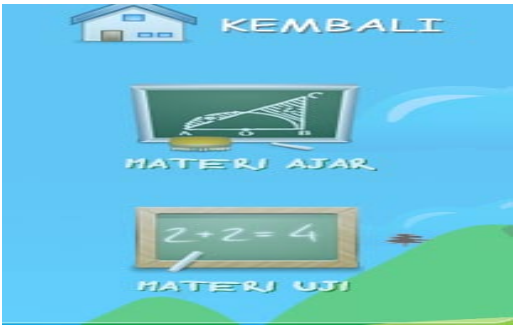
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



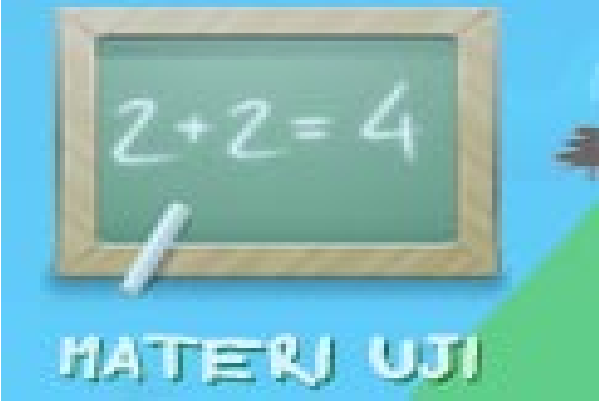
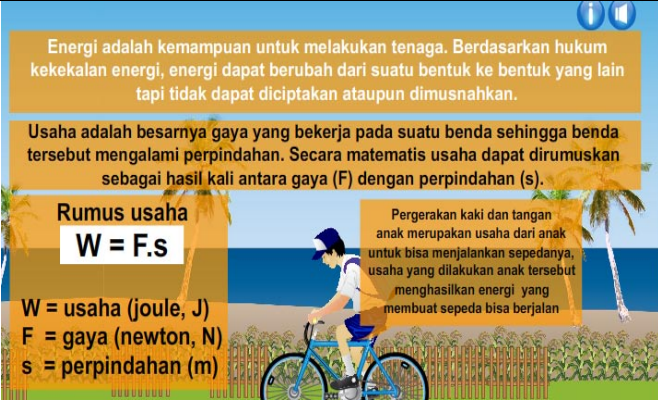

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

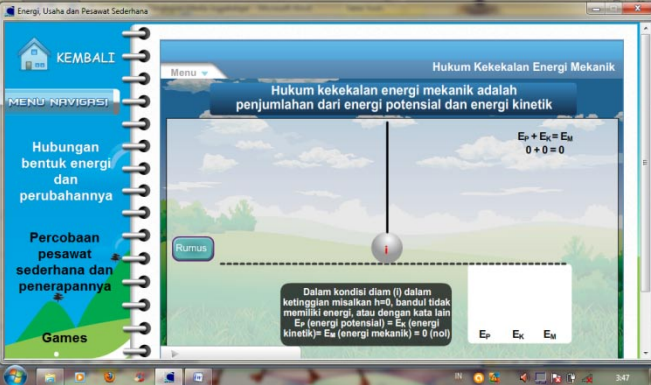
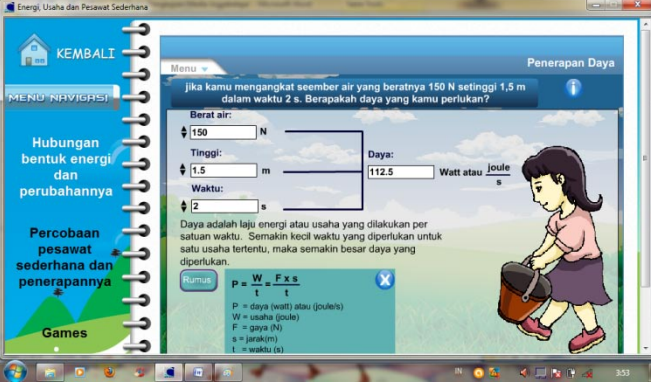


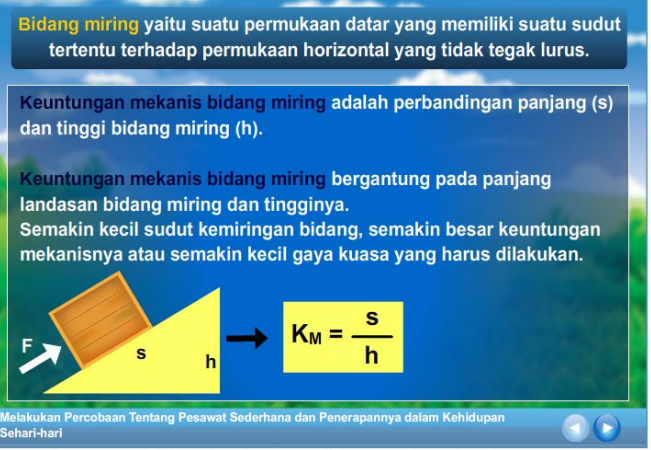
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


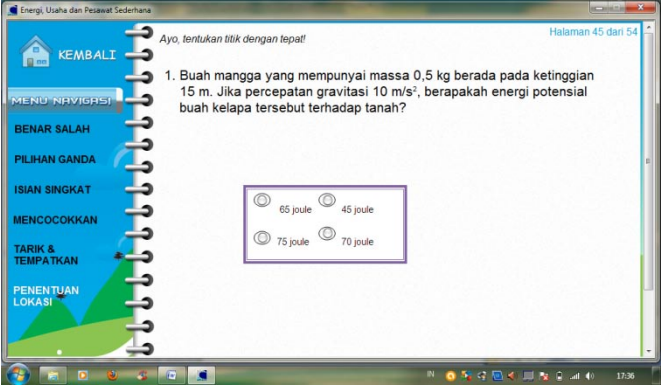
Nama Pengkaji :MARLUPI,S.Pd.
Sekolah / Instansi : SMP N 2 Piyungan.
Judul Materi : ENERGI, USAHA DAN PESAWAT
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Gambar dan animasi depan kurang menarik	Diberi animasi dan gambar yang lebih sesuai dengan judul materi, karena judulnya energi, usaha dan pesawat sederhana
2.		Gambar tidak pas	Materi ajarnya energi, usaha dan pesawat sederhana, akan lebih pas jika gambar awalnya yang terkait, misal gambar anak bersepeda
3.		Ketidaksesuai antara materi ajar yang akan dipelajari dengan simbol	Materi energi, usaha, pesawat, pada ikon bisa diganti rumus $W ; F \times s$, atau $E : \frac{1}{2} mv^2$ bukan rumus matematika

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Sub topik kurang	Sub topik ditambah usaha, jadi keseluruhan ada 4 : Ene n rgi, usaha, pesawat sederhana
5.		Ikon setengah lingkaran dan segitiga	Diganti rumus energi, usaha atau gambar tuas (salah satu pesawat sederhana
6.		Ikon materi uji mestinya tidak soal matematika	Ikon soal bisa diganti soal IPA (menyewaikan)
7.		Tidak perlu tulisan, untuk penjelasan materi	Gambar dan audio sudah menjelaskan, mungkin kalau untuk kurikulum 2013 tidak perlu pengulangan dengan tulisan, anak biar berargumen dengan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar
8.		Tombol kompetensi paling ujung bawah	Agar bisa berlaku terus, kompetensi tidak perlu dimunculkan tidak apa-apa

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Gambar dan penjelasan rumus kurang	Bisa diganti dengan gambar ayunan atau gambar pot yang jtu dari ketinggian tertentu untuk memperlihatkan hukum kekekalan energi
10.		Contoh soal atau penerapan rumus	Contoh soal keragaman soal tidak hanya pada F,s atau t tapi bisa P atau W, sehingga penerapan bisa diperluas
11.		Definisi gerobak dorong	Audio dan tulisan salah satu saja seperti
12.		Pilihan warna antara layar dengan tema kurang pas	Background biru , sebaiknya tema bisa memakai warna lain sehingga lebih menarik
13.		Pilihan warna layar dan tema	Piihan warna dibuat kontras saja, biru dengan biru kurang menarik, kombinasi kuning sudah bagus, tapi birunya terlalu banyak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		Pilihan warna	Layar kapak bisa diganti warna kuning, demikian juga pada judul agar lebih terang karena langitnya sudah biru
15.		Pilihan warna dan bentuk kurang menarik	Pilihan bisa dibuat dalam bentuk dan warna yang lebih menarik

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebagian besar sudah bagus dan menarik untuk anak-anak smp, semoga bermanfaat.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 30 April 2014
Pengkaji Media

(Marlupi)



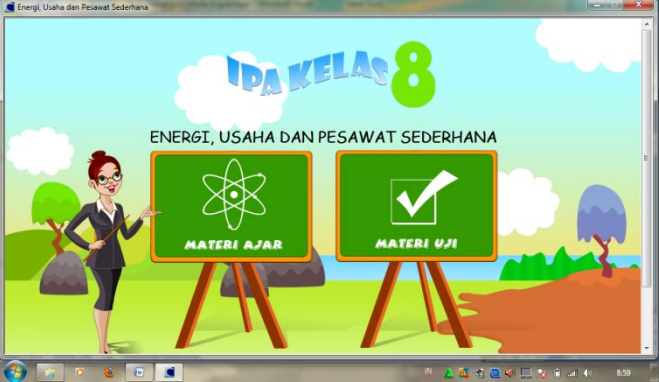

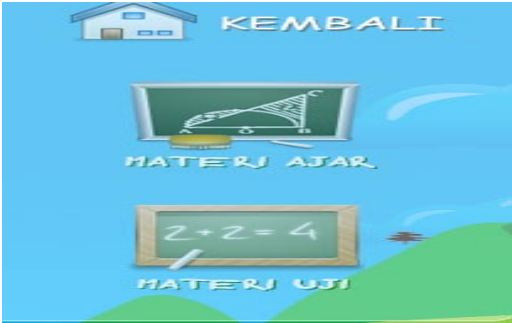
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN



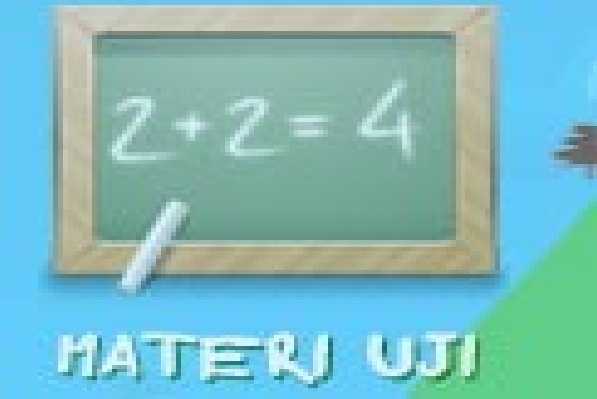


Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

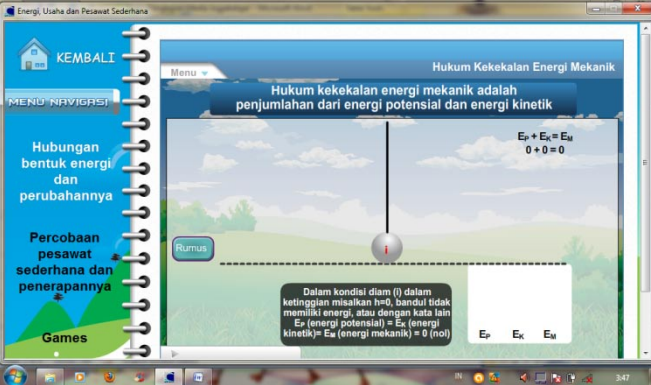
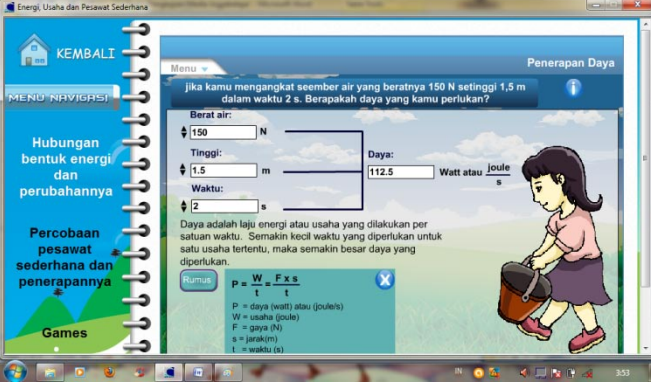


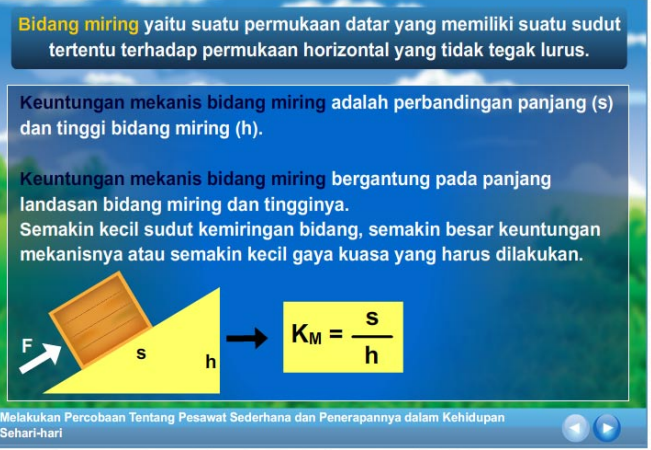
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


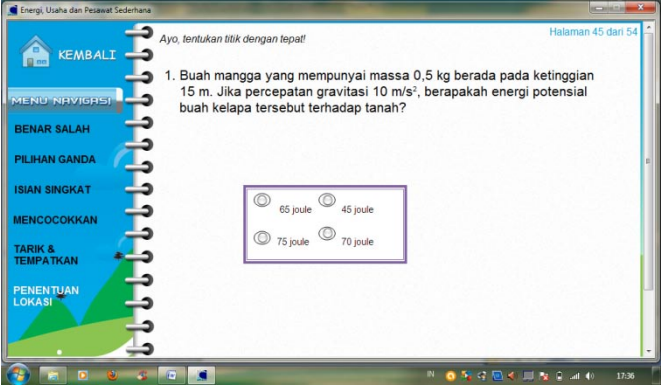
Nama Pengkaji :MARLUPI,S.Pd.
Sekolah / Instansi : SMP N 2 Piyungan.
Judul Materi : ENERGI, USAHA DAN PESAWAT
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Gambar dan animasi depan kurang menarik	Diberi animasi dan gambar yang lebih sesuai dengan judul materi, karena judulnya energi, usaha dan pesawat sederhana
2.		Gambar tidak pas	Materi ajarnya energi, usaha dan pesawat sederhana, akan lebih pas jika gambar awalnya yang terkait, misal gambar anak bersepeda
3.		Ketidaksesuai antara materi ajar yang akan dipelajari dengan simbol	Materi energi, usaha, pesawat, pada ikon bisa diganti rumus $W ; F \times s$, atau $E : \frac{1}{2} mv^2$ bukan rumus matematika

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4.		Sub topik kurang	Sub topik ditambah usaha, jadi keseluruhan ada 4 : Ene n rgi, usaha, pesawat sederhana
5.		Ikon setengah lingkaran dan segitiga	Diganti rumus energi, usaha atau gambar tuas (salah satu pesawat sederhana
6.		Ikon materi uji mestinya tidak soal matematika	Ikon soal bisa diganti soal IPA (menyewaikan)
7.		Tidak perlu tulisan, untuk penjelasan materi	Gambar dan audio sudah menjelaskan, mungkin kalau untuk kurikulum 2013 tidak perlu pengulangan dengan tulisan, anak biar berargumen dengan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar
8.		Tombol kompetensi paling ujung bawah	Agar bisa berlaku terus, kompetensi tidak perlu dimunculkan tidak apa-apa

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9.		Gambar dan penjelasan rumus kurang	Bisa diganti dengan gambar ayunan atau gambar pot yang jtuh dari ketinggian tertentu untuk memperlihatkan hukum kekekalan energi
10.		Contoh soal atau penerapan rumus	Contoh soal keragaman soal tidak hanya pada F,s atau t tapi bisa P atau W, sehingga penerapan bisa diperluas
11.		Definisi gerobak dorong	Audio dan tulisan salah satu saja seperti
12.		Pilihan warna antara layar dengan tema kurang pas	Background biru , sebaiknya tema bisa memakai warna lain sehingga lebih menarik
13.		Pilihan warna layar dan tema	Piihan warna dibuat kontras saja, biru dengan biru kurang menarik, kombinasi kuning sudah bagus, tapi birunya terlalu banyak

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14.		Pilihan warna	Layar kapak bisa diganti warna kuning, demikian juga pada judul agar lebih terang karena langitnya sudah biru
15.		Pilihan warna dan bentuk kurang menarik	Pilihan bisa dibuat dalam bentuk dan warna yang lebih menarik

B. Saran Dan Kesimpulan

Sebagian besar sudah bagus dan menarik untuk anak-anak smp, semoga bermanfaat.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 30 April 2014
Pengkaji Media

(Marlupi)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id


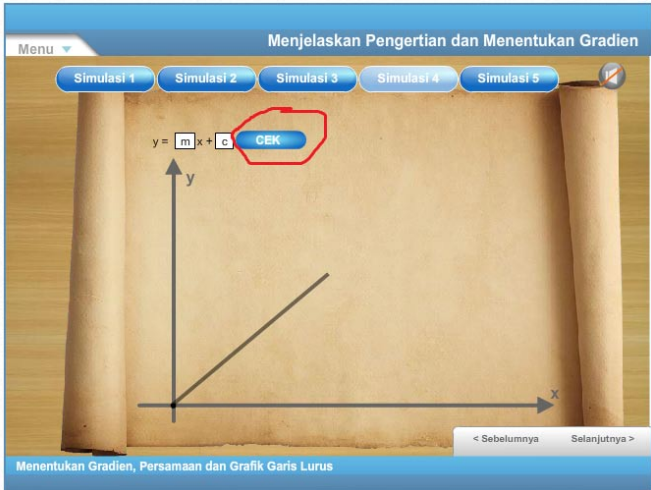

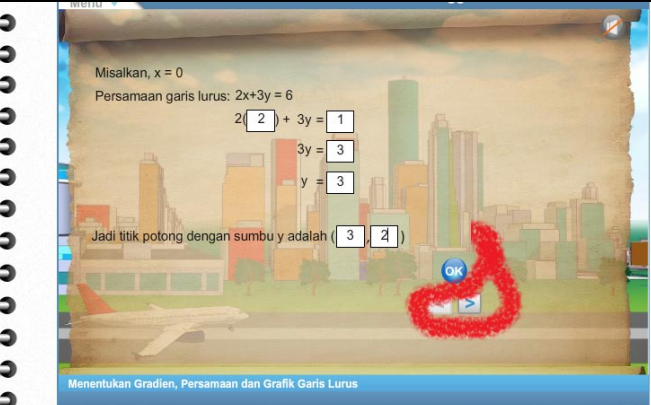
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

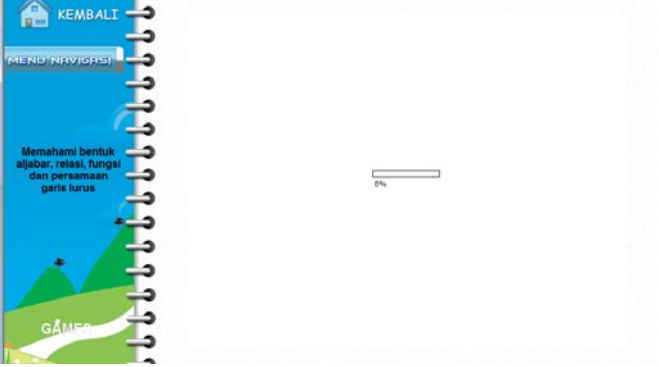
Nama Pengkaji : Munsoji, S.Ag, M.Pd.
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Patuk Gunungkidul

Judul Materi : Persamaan Garis Lurus
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 8 (delapan)

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">-Materi Ajar dan materi uji dijadikan satu-Mencantumkan kompetensi sebagaimana KTSP	<ul style="list-style-type: none">-Dipisahkan menjadi dua bagian yang saling terkait-Tidak perlu mencantumkan kompetensi
2		Suara narator tidak jelas	Suara diperjelas agar bisa dinikmati user
		Tampilan menu dalam kolom merah menutup tampilan layar utama materi	Menu ditaruh sebelah atas

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Suara narator yang laki tidak jelas	Dialog suara laki dibuat yang jelas
	<p>Ibu membeli minyak goreng sebanyak 1 liter, untuk kebutuhan sehari-hari di rumah. 1 liter minyak goreng harganya adalah Rp10.000. Setiap kali berbelanja ke toko menggunakan motor, ibu harus membayar uang parkir sebesar Rp1.000.</p>	Tidak disuarakan oleh narator, padahal didalamnya terdapat animasi 2 orang	Disuarakan oleh narator
		Ketika tombol cek telah di klik, maka tombol cek masih aktif	Ketika sudah diklik maka tombol cek seharusnya sudah tidak aktif kali aktif
		Suara motor yang sedang berjalan tidka ada suaranya	Disertakan suara sepeda motornya
		Tombol next tidak ada fungsinya	Tombol beck dan nekt dihilangkan karena tidak berfungsi.

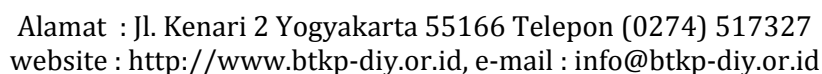
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Games tidak ada isinya/ tidak bisa dibuka	Games sekalian ditiadakan saja. kalau mau dikasih games, yang ringan saja
		Setelah muncul nilai tes langsung menutup lectora	Setelah muncul nilai , kembali ke menu utama.




B. Saran Dan Kesimpulan

Jumlah soal test dibulatkan menjadi 50 butir soal. Bukan 53.


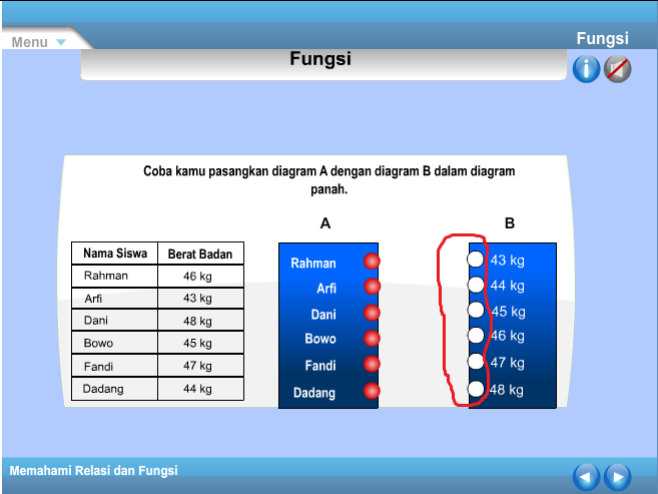

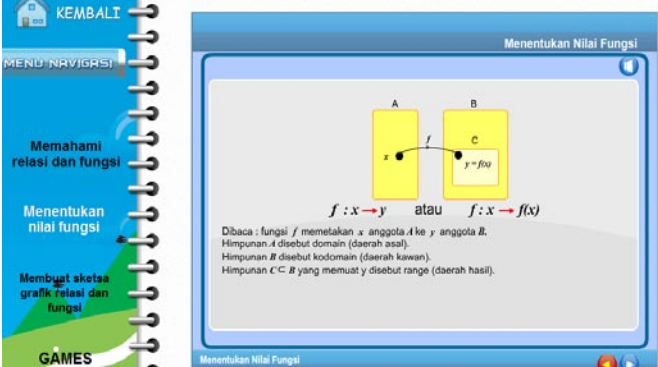

Yogyakarta,
 Pengkaji Media

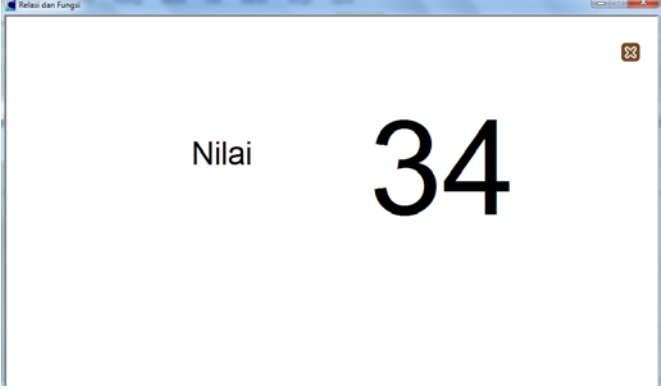
(Munsoji, M.Pd.)



No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none"> -Materi Ajar dan materi uji dijadikan satu -Mencantumkan kompetensi sebagaimana KTSP 	<ul style="list-style-type: none"> -Dipisahkan menjadi dua bagian yang saling terkait -Tidak perlu mencantumkan kompetensi
2		<p>Tampilan menu materi relasi dan fungsi menutup layar karena ditampilkan dalam bentuk scroll</p>	<p>Langsung tampil pada screen pada bagian atas menu, sehingga tidak perlu memilih lagi.</p>
3		<p>Suara narator pada saat membacakan pengertian relasi dan fungsi kurang jelas (kabur)</p>	<p>Suara narator diperjelas dengan mengganti narator yang lain.</p>

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Panah</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div>Memakai</div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Shandy</div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div>	Ada perintah menghubungkan relasi antara nama siswa dengan jenis barang disebal kananya, akan tetapi ketika di klik animasi tanda panah tidak ada yang aktif	Dibuatkan tombol animasi yang sesuai dengan perintah pada naratornya.
5	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Panah</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Shandy</div></div><div><div><div>Celana panjang</div><div>Celana pendek</div><div>Jaket</div><div>Kaos</div><div>Tas punggung</div><div>Topi</div></div></div></div></div></div>	<div>1. Ada perintah menghubungkan relasi antara nama siswa dengan jenis barang disebal kananya, akan tetapi ketika di klik animasi tanda panah tidak ada yang aktif</div> <div>2. Audio narator tidak jelas</div>	<div>1.Dibuatkan tombol animasi yang sesuai dengan perintah pada naratornya.</div> <div>2. narator dibuatkan lagi dengan suara yang lebih jelas mantab</div>
	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Diagram Cartesius</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div><div>Topi</div><div>Kaos</div><div>Jaket</div><div>Tas punggung</div><div>Celana pendek</div><div>Celana panjang</div></div><div><div><div>Randy</div><div>Fandy</div><div>Sandy</div></div></div></div></div></div>	<div>1.Audio narator (coba buatlah diagram kartesiusnya) tidak jelas</div> <div>2. tidak disediakan animasi yang akan dipergunakan user untuk berlatih membuat diagram cartesius sebagaimana perintah narator.</div>	<div>1.Diganti dengan suara yang mantab dan jelas</div> <div>2. dilengkapi dengan animasi ketika anak berlatih membuat diagram cartesius pada layar yang tersedia.jangan dibiarkan mencoba membuat dengan kertas tersendiri.</div>
	<div><div>Menu</div><div>Pengertian Relasi dan Penyajiannya</div><div><div>Himpunan Pasangan Berurutan</div><div>Randy, Fandy dan Shandy sedang bertamasya. Randy mengenakan celana panjang, kaos, dan topi. Fandy mengenakan celana panjang dan jaket. Shandy mengenakan celana pendek, jaket dan tas punggung.</div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div><div>cek</div></div></div></div>	<div>1.Audio narator tidak jelas</div> <div>2.Ketika sudah dicoba membuat pasangan berurutan kemudian dicek tidak muncul feedback, sehingga user tidak mengerti apakah yang dilakukan sudah benar atau belum</div>	<div>1. audia diperjelas</div> <div>2. ketika di klik cek maka diberi feedback benar atau salahnya</div>

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Tidak diberi suara apapun	Untuk menambah semangat diperlukan penambahan suara, ketika satu persatu siswa menimbang.
		Animasi Didagram B tidak aktif, sehingga tidak bisa dihubungkan dengan diagram A. panah tidak muncul	Diagram B diaktifkan sehingga dapat dihubungkan antara diagram A dengan B menggunakan panah.
		Audio narator tidak jelas	Diganti dengan suara narator yang jelas
		Audio narator tidak jelas	Diganti dengan suara narator yang jelas
		Tidak ada audio yang menyertai suara micser yang sedang dibunyikan oleh ibu sebagaimana dalam gambar	Ditambahkan suara micser yang sedang hidup

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		Setelah muncul nilai tes langsung menutup lectora	Setelah muncul nilai , kembali ke menu utama.

B. Saran Dan Kesimpulan

Jumlah soal test dibulatkan menjadi 50 butir soal. Bukan 53.

Yogyakarta,
Pengkaji Media

(Munsoji, M.Pd.)



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN




Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id




LAPORAN PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

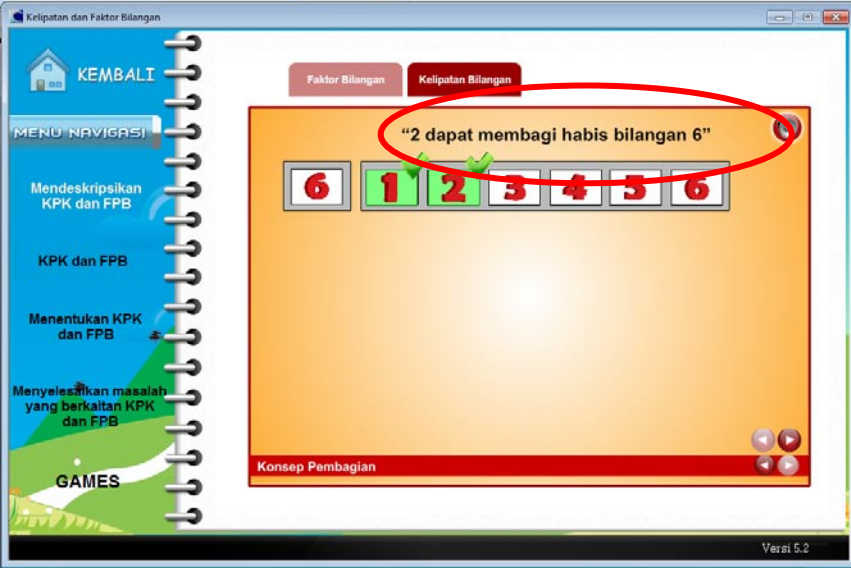

Nama Pengkaji : Noviarda Yastika
Sekolah/Instansi : SD 1 Bantul
Judul Materi : Kelipatan dan Faktor Bilangan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 4

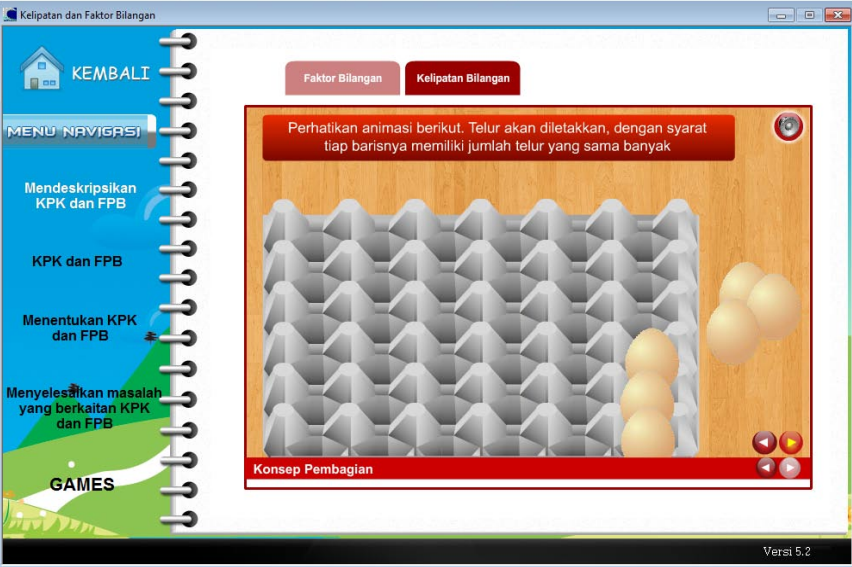
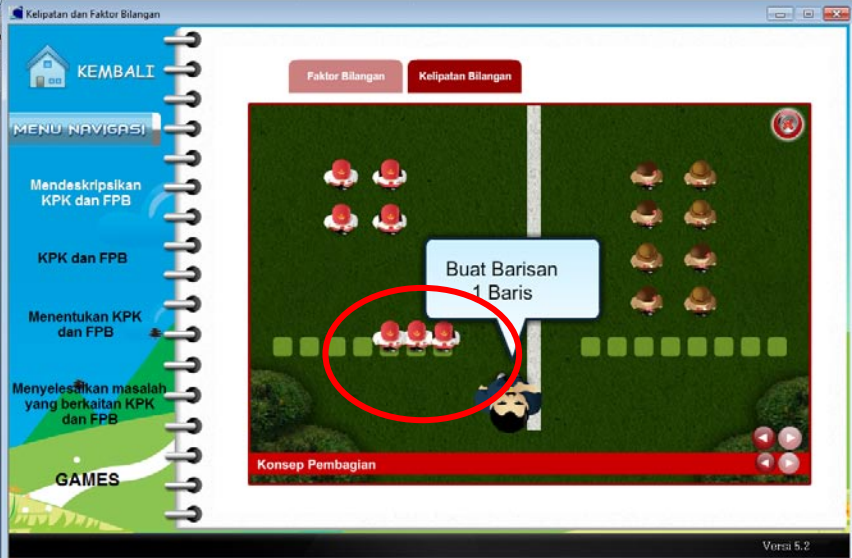
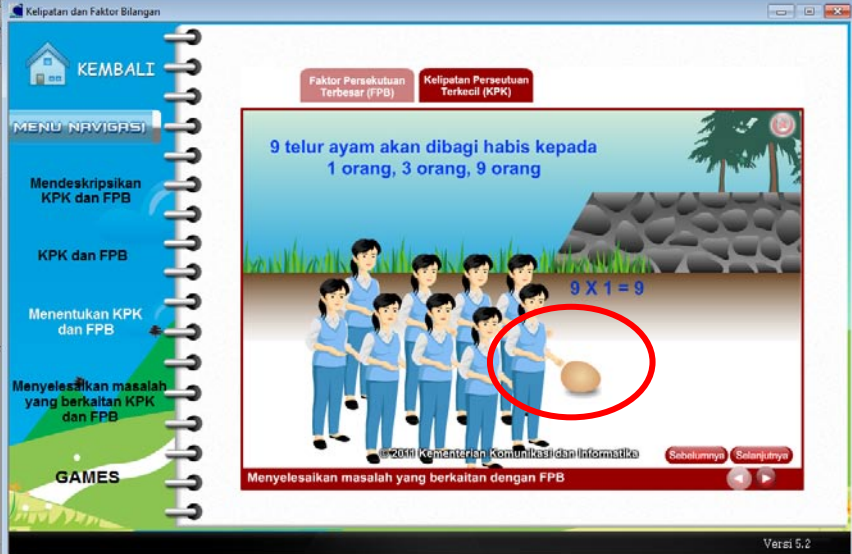
A. Form Pengkajian

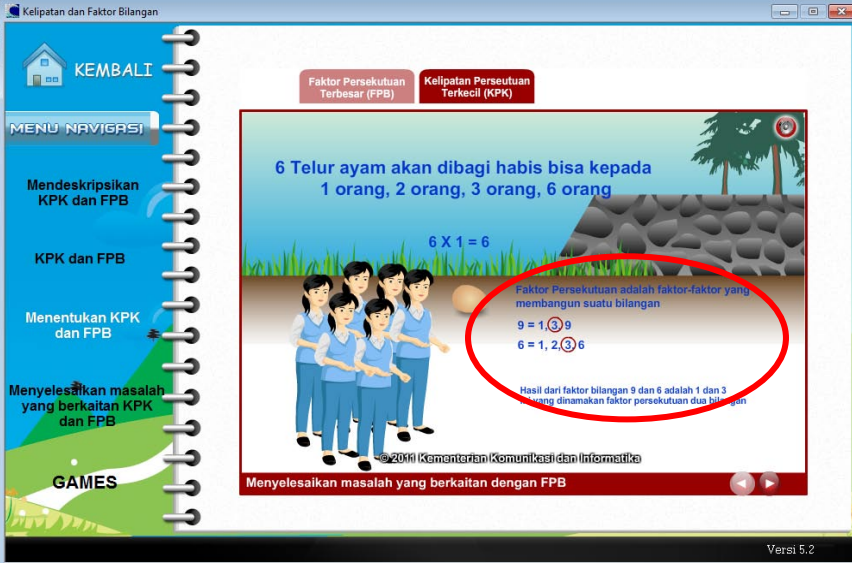
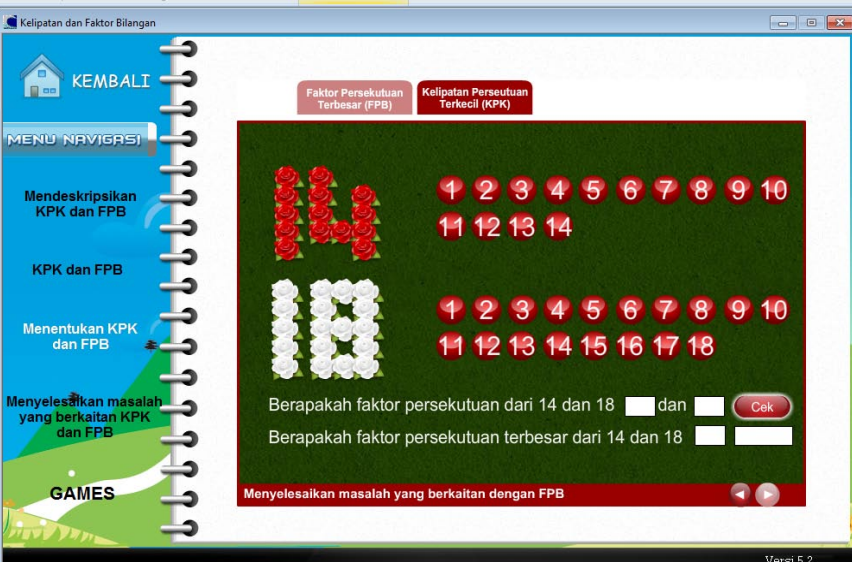

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Link pada animasi di papan tulis tidak berfungsi	Hubungkan dengan tautan / halaman yang sesuai.

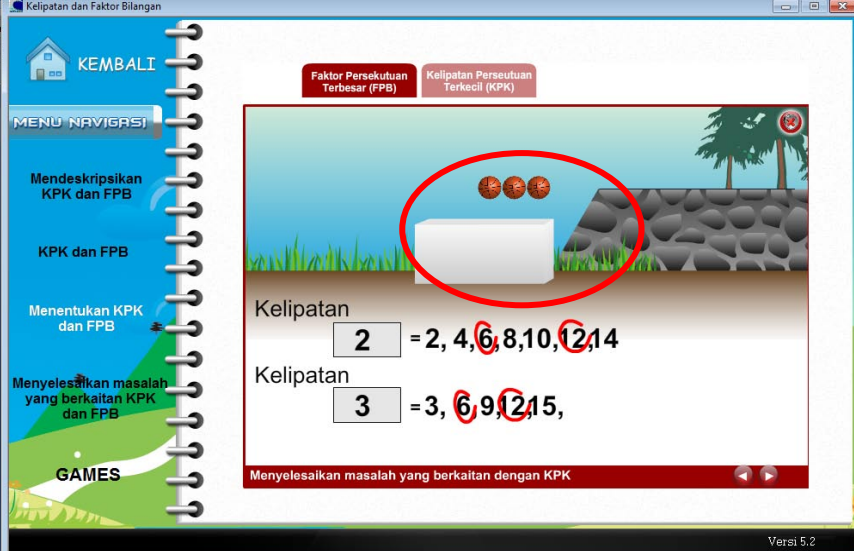
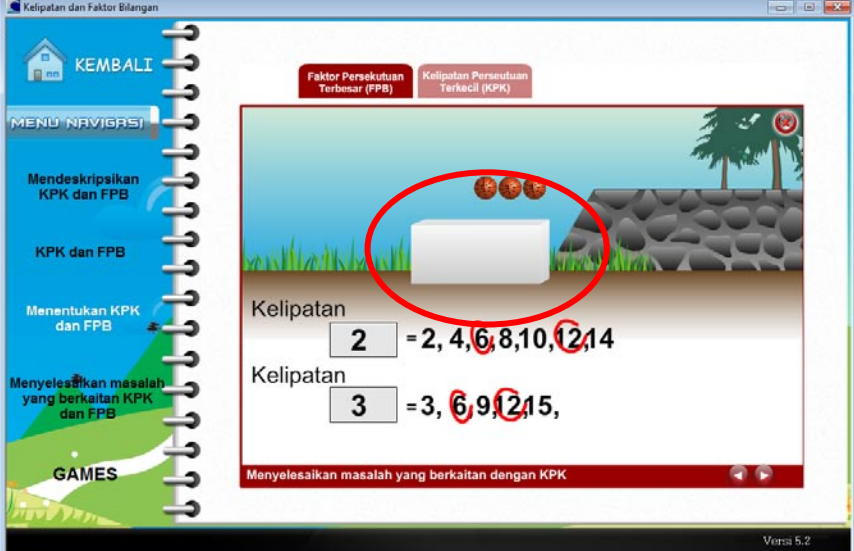
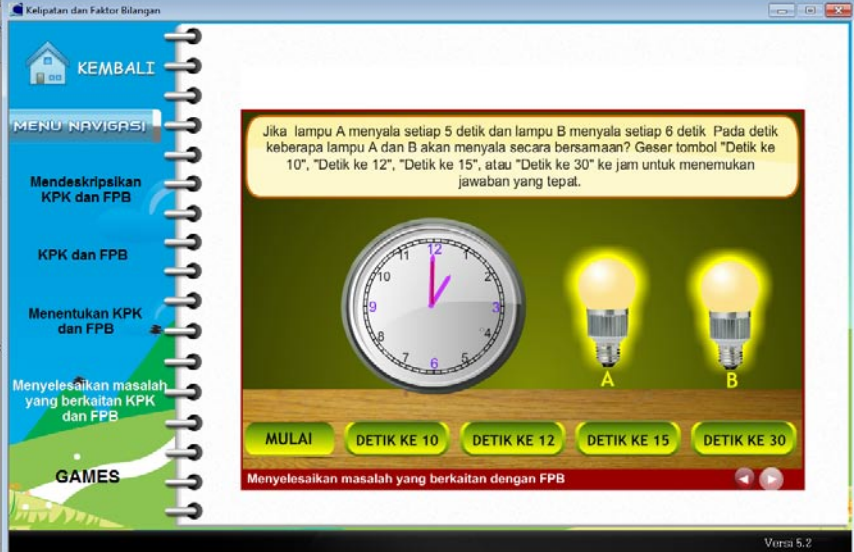
No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
2.		Dua pasang tombol navigasi dengan bentuk dan ukuran yang nyaris sama. Membuat bingung.	Cukup satu pasang tombol saja. Atau jika mempunyai fungsi yang masing-masing berbeda, dibuat berbeda bentuk dan posisi yang agak jauh.
3.		Pada Bagian ini bunyi animasi pembagian kue hilang.	Bunyi animasi diberikan seperti peragaan yang lain.
4.		Tidak jelas maksud dari halaman ini. Semua hanya diam, tidak ada suara dan tulisan petunjuk.	Berikan penjelasan maksud dari gambar. Misalnya diberi tulisan bahwa enam kue tidak dapat dibagi kepada empat orang anak.

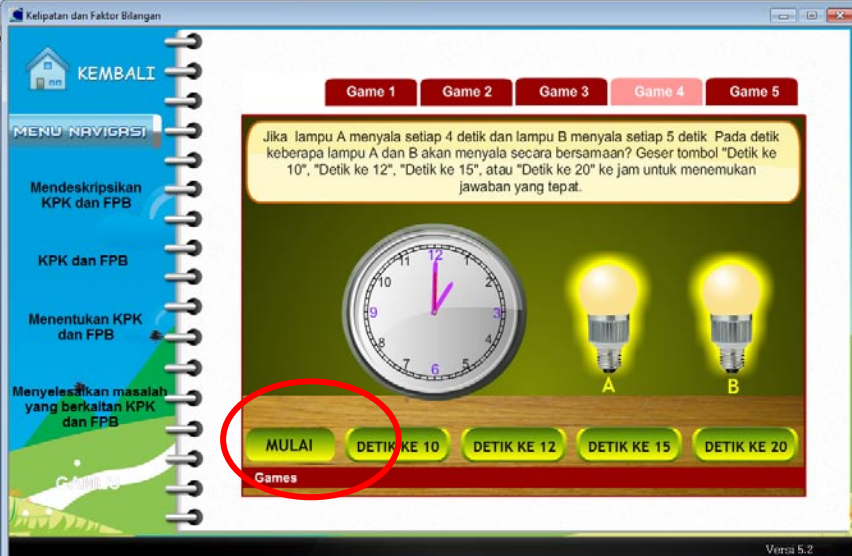
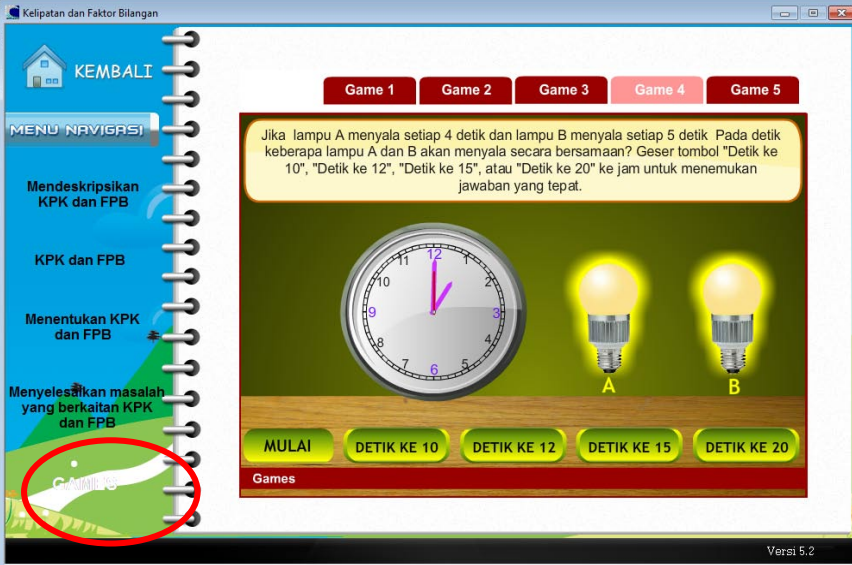

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5.		Narasi penjelasan pengertian faktor bilangan datang terlalu cepat.	Sebaiknya diperdengarkan ketika peragaan selesai bersamaan dengan munculnya kesimpulan.
6.		Pada soal latihan ini suara animasi menghilang, padahal pada bagian sebelumnya terdapat suara animasi.	Agar selaras dengan halaman sebelumnya berikan suara animasi.
7.		Ada dua petunjuk yang berarti ke halaman selanjutnya. Hal ini membuat bingung, dan tidak jelas tombol mana yang harus dipilih jika ingin melanjutkan ke halaman	Tombol diperjelas fungsinya apakah untuk ke latihan atau materi.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		latihan atau materi.	
8.		Suara narasi dengan tulisan yang ditampilkan berbeda.	Suara narasi sebaiknya sesuai atau sama dengan tulisan yang ditampilkan .
9.		Feedback setelah menjawab benar tidak muncul. Feedback muncul setelah semua angka dipilih (diklik).	Feedback untuk jawaban benar muncul setelah angka yang merupakan jawaban benar dipilih, jangan menunggu semua diklik karena justru itu bukan cara menjawab yang benar.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
10.		Narasi yang diperdengarkan memerintah pengguna untuk meletakkan telur. Tetapi ternyata animasi berjalan sendiri sebagai peragaan.	Suara narasi diubah.
11.		Pada saat memindahkan gambar siswa sesuai dengan petunjuk, gambar siswa loncat pada tempat yang sebenarnya tidak dikehendaki oleh pengguna.	Gambar siswa pindah ke tempat yang sesuai dengan di mana pengguna meletakkannya.
12		Pada peragaan ini gambar telur hanya ada 1 padahal peragaan sebelumnya ada 9.	Jumlah gambar telur konsisten dengan peragaan sebelumnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13		Ukuran font terlalu kecil sehingga sulit dibaca.	Gunakan ukuran font yang lebih besar.
14		Ketika menjawab benar, tidak ada tampilan umpan balik.	Berikan umpan balik/feedback ketika menjawab benar, misal dengan tulisan “Bagus”.
15		Soal tidak ditulis, hanya dibacakan lewat narasi. Sedangkan narasi dibacakan cukup cepat.	Sebaiknya soal juga ditulis, sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan latihan ini.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
16		Terdapat dua peragaan bola dimasukkan ke kotak. Dua peragaan hanya dilakukan pada kotak yang sama.	Peragaan terpisah pada masing-masing kotak/box. Jangan dicampur.
17		Gambar bola yang dimasukkan ke dalam kotak menghilang /tidak terlihat.	Sebaiknya bola tetap terlihat walaupun sudah dimasukkan ke dalam kotak. Sehingga pengguna dapat menghitung nya.
18		Tidak ada narasi, padahal soal sebelumnya ada suara narasi.	Berikan suara narasi agar selaras dengan halaman lainnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19	 <p>The screenshot shows the 'Game 1' interface. The 'MULAI' button is circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central text box with a problem statement, a clock, two light bulbs labeled A and B, and a row of buttons: 'MULAI', 'DETIK KE 10', 'DETIK KE 12', 'DETIK KE 15', and 'DETIK KE 20'.</p>	<p>Petunjuk penggunaan tombol mulai tidak jelas.</p>	<p>Berikan petunjuk yang jelas.</p>
20	 <p>The screenshot shows the 'Game 1' interface. The 'GAMES' button in the navigation menu is circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central text box with a problem statement, a clock, two light bulbs labeled A and B, and a row of buttons: 'MULAI', 'DETIK KE 10', 'DETIK KE 12', 'DETIK KE 15', and 'DETIK KE 20'.</p>	<p>Tulisan "GAMES" tidak terlihat.</p>	<p>Beri warna yang berbeda atau kontras dengan latar belakangnya.</p>
21	 <p>The screenshot shows the 'Konsep Pembagian' interface. The 'Faktor Bilangan' and 'Kelipatan Bilangan' buttons are circled in red. The interface includes a navigation menu on the left, a central illustration of a woman and children, and a row of buttons: 'Faktor Bilangan' and 'Kelipatan Bilangan'.</p>	<p>Tampilan warna tombol menu aktif berwarna buram/kabur (pada setiap chapter juga terjadi hal sama).</p>	<p>Pada umumnya bagian yang aktif ditandai dengan tombol yang berwarna lebih cerah.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Desain yang ada monoton, maksudnya adalah desain dengan media yang lain sama dilihat dari background dan layout. Ada baiknya dibuat berbeda agar pengguna tidak merasa jenuh. Keselarasan dalam setiap halaman atau chapter sebaiknya diperhatikan, misalkan penggunaan ilustrasi dari awal sampai akhir. Di halaman-halaman awal ilustrasi sangat lengkap (animasi, efek suara, tulisan, narasi), menuju akhir ilustrasi semakin berkurang (animasi saja, efek saja, atau tulisan saja).




**PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN**


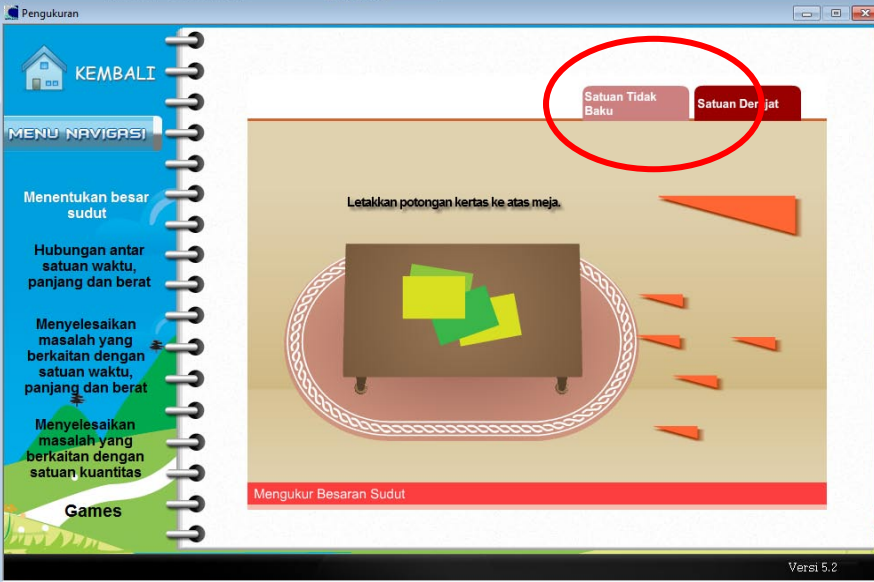
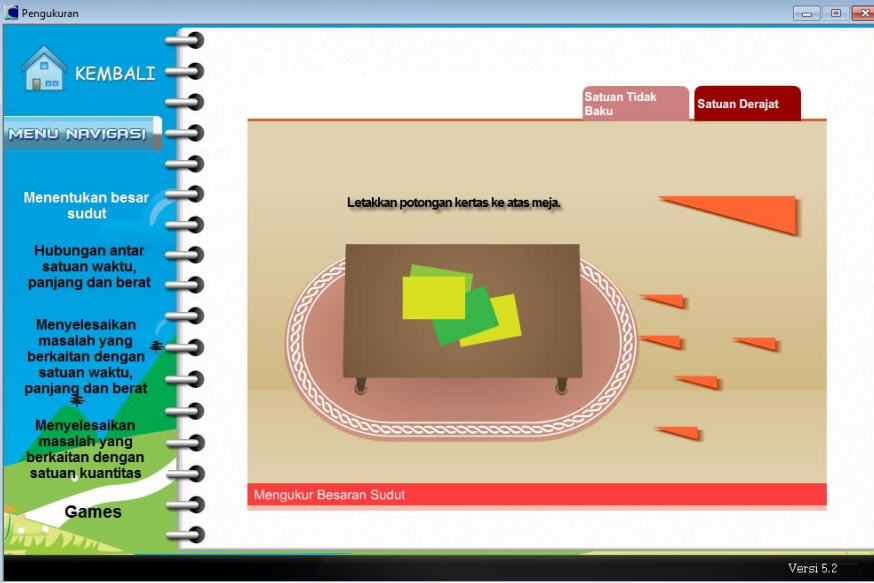
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

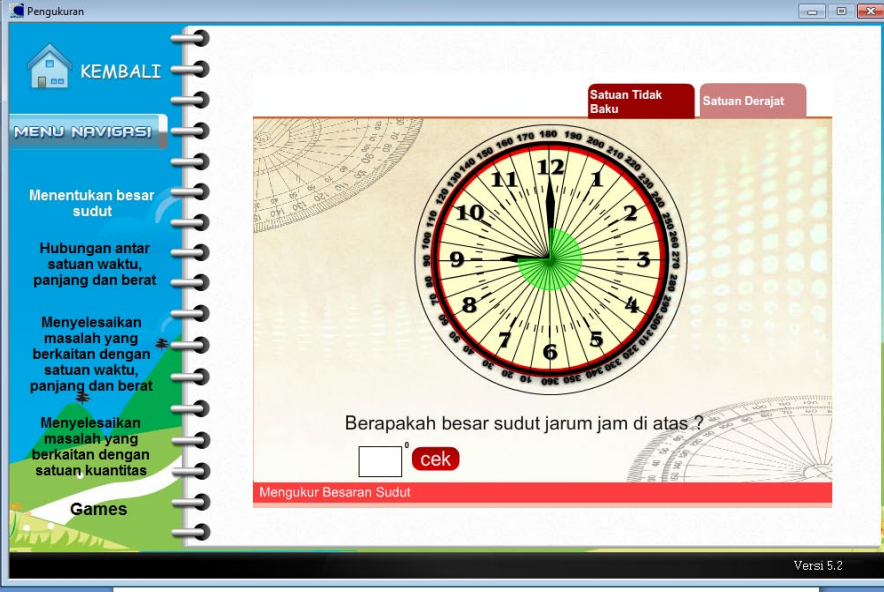
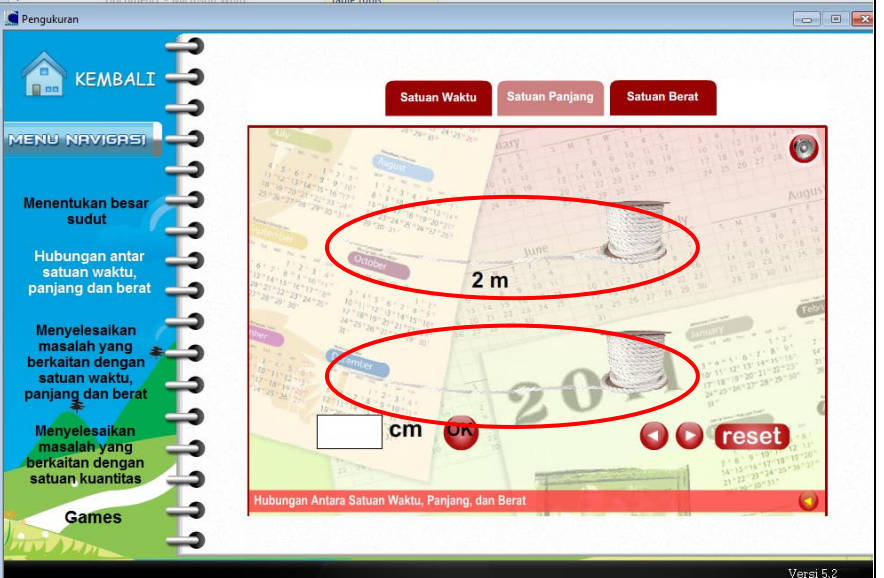
LAPORAN PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

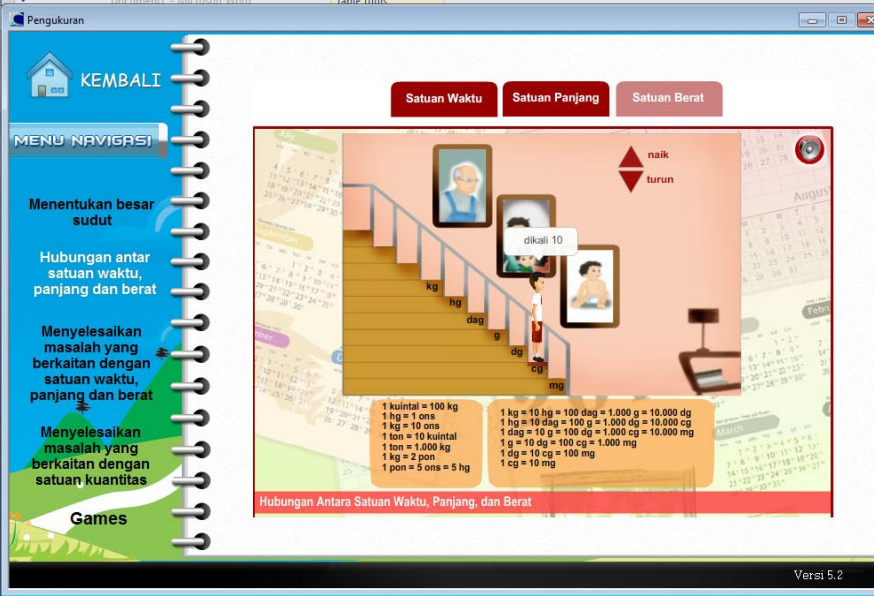

Nama Pengkaji : Noviarda Yastika
Sekolah/Instansi : SD 1 Bantul
Judul Materi : Pengukuran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 4

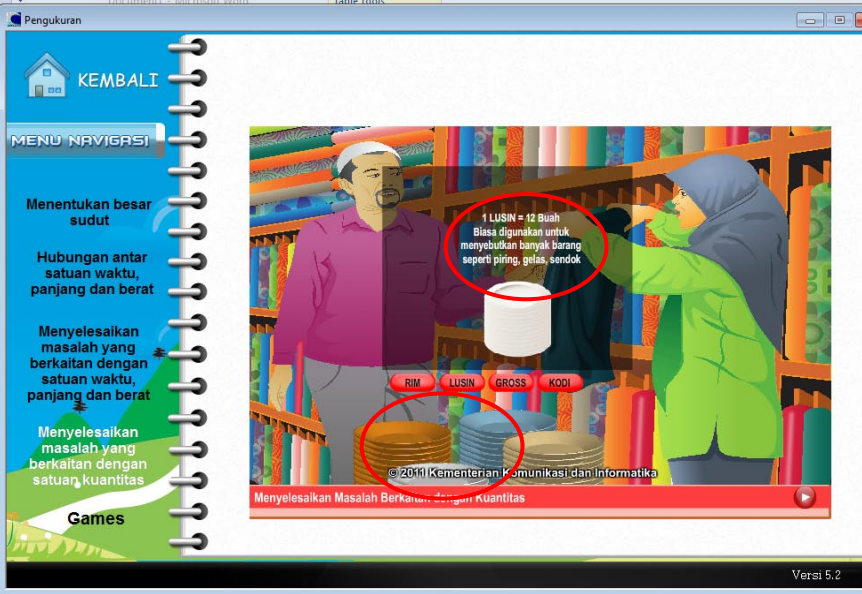
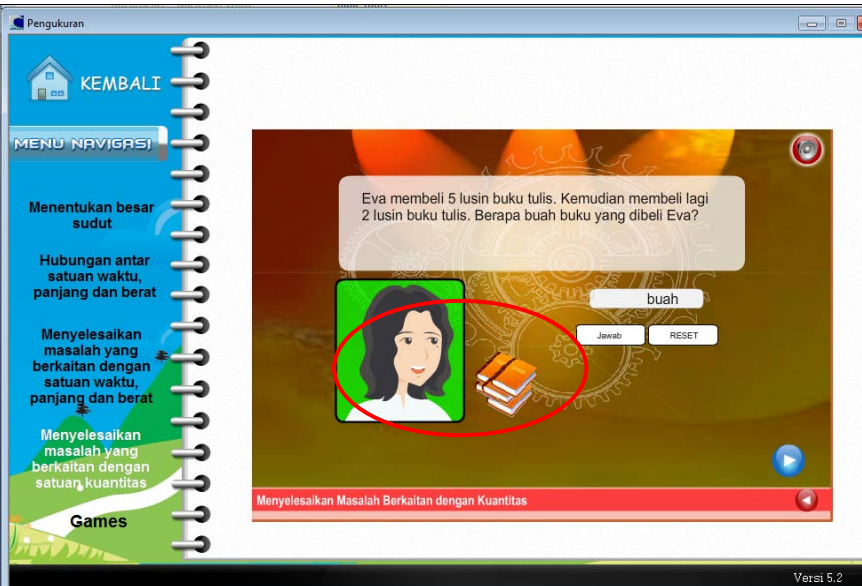
A. Form Pengkajian

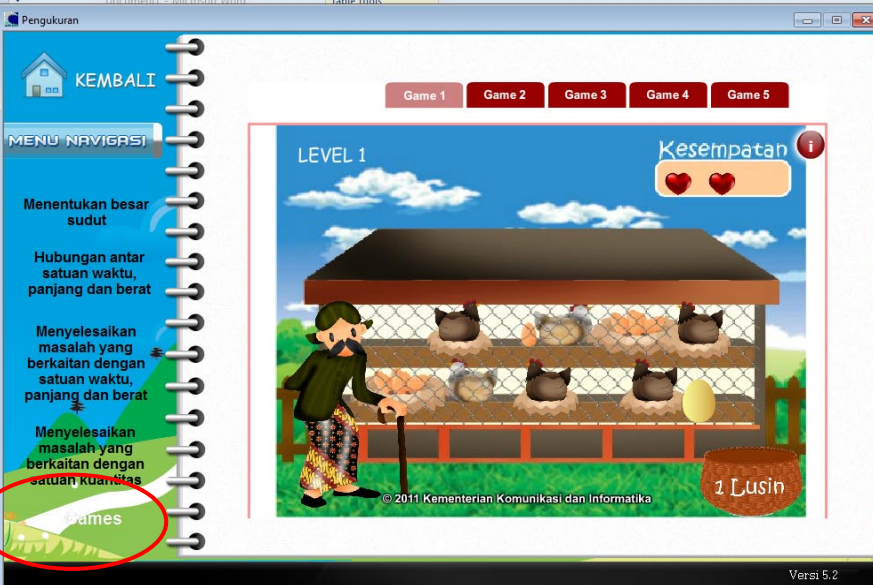
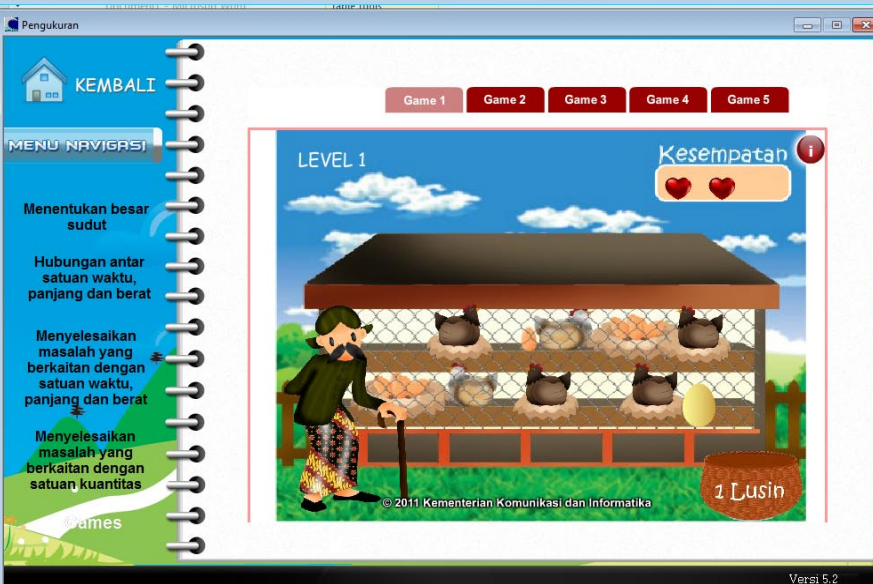

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Link pada animasi di papan tulis tidak berfungsi	Hubungkan dengan tautan / halaman yang sesuai.


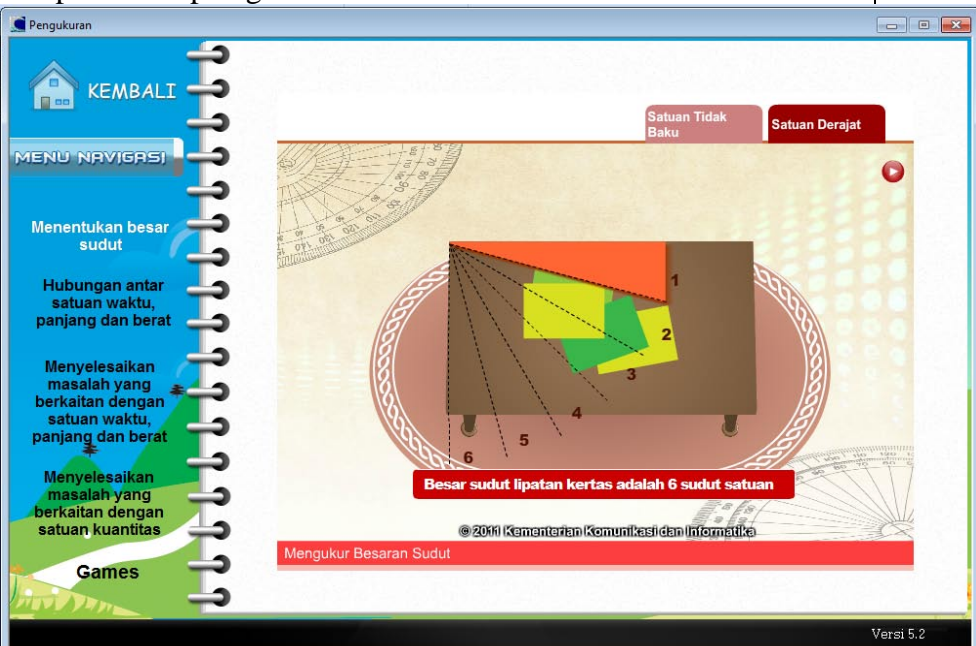
No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
2		Huruf terlalu kecil dan jenis huruf yang tidak menarik. Ukuran tidak konsisten padahal derajatnya sama	Gunakan font yang bentuknya dinamis dan menarik. Gunakan ukuran huruf yang seragam (sama).
3		Tampilan warna tombol menu aktif berwarna buram/kabur (pada setiap chapter juga terjadi hal sama).	Pada umumnya bagian yang aktif ditandai dengan tombol yang berwarna lebih cerah.
4		Tidak ada tombol navigasi kembali ke peragaan pada halaman sebelumnya	Tambahkan tombol navigasi "back" yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5		Tidak ada backsound, sepi.	Tambahkan backsound agar selaras dengan halaman yang lain dan media tidak menjemukan.
6		Gambar tali tambang tidak jelas/samar Tidak ada petunjuk yang jelas mengenai perintah mengerjakan	Gunakan gambar tali yang kontras dengan latar belakang. Berikan petunjuk mengenai kegiatan pada halaman ini.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
7		Tidak ada background ataupun narasi, bagian ini terasa sepi dan menjemuka.	Berikan musik sebagai latar belakang, sehingga media terasa lebih meriah tidak sepi.
8		Beberapa halaman pada chapter ini ilustrasi yang digunakan kurang variatif, yang ditampilkan hanya wajah seseorang dan benda. Ukuran gambar terlalu kecil, banyak bidang kosong di halaman.	Sesuaikan isi dengan luasnya bidang. Gunakan animasi sebagai ilustrasi dari soal yang ada.

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
9		<p>Tuisan terlalu kecil, padahal halaman cukup luas untuk menampung tulisan. Gambar background kurang masuk akal, di mana ada penjual kain sekaligus jual piring?</p>	<p>Sesuaikan tulisan dengan luasnya bidang. Pilih font dan ukuran yang sesuai dan dirasa menarik. Pakai gambar ilustrasi yang anak-anak mudah menemui dalam kehidupan sehari-hari.</p>
10		<p>Tampilan gambar terlalu kecil, masih banyak ruang kosong.</p>	<p>Perhatikan luasnya bidang halaman. Gunakan gambar ilustrasi yang lebih besar</p>

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
11	 <p>The screenshot shows a game menu titled 'KEMBALI' and 'MENU NAVIGASI'. The menu lists several topics: 'Menentukan besar sudut', 'Hubungan antar satuan waktu, panjang dan berat', 'Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan waktu, panjang dan berat', and 'Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan kuantitas'. The 'Games' option is circled in red.</p>	<p>Tulisan "GAMES" samar/tidak jelas.</p>	<p>Ganti warna tulisan "GAMES" dengan warna yang kontras dengan gambar latar belakang.</p>
12	 <p>The screenshot shows a game interface with a chicken coop scene. The menu on the left is the same as in the previous screenshot. The main area shows a chicken coop with several chickens and a basket labeled '1 Lusin'.</p>	<p>Pada game 1 mempunyai gameplay yang kurang baik karena permainan tiba-tiba langsung berjalan. Tidak ada tombol play atau start.</p>	<p>Berikan tombol yang menandai dimulainya permainan.</p>
13	 <p>The screenshot shows a game interface with a math problem. The menu on the left is the same. The main area shows a boy cutting a rope. The text reads: 'Fredy akan membuat tali jemuran. Ia membutuhkan tali yang panjangnya 82 dm. Tali yang tersedia 12 meter. Berapa centimeter sisa tali yang tidak terpakai?'. There is a 'Mulai' button and a yellow box with the problem and a 'Status' button.</p>	<p>Pada game 4 tidak ada narasi, padahal game sebelumnya ada.</p>	<p>Agar selaras dengan halaman sebelumnya sebaiknya diberi suara narasi tentang petunjuk bermain</p>

No	Bagian yang salah / Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
14		<p>Pada game 5 tidak ada narasi, padahal game sebelumnya ada.</p>	<p>Agar selaras dengan halaman sebelumnya sebaiknya diberi suara narasi tentang petunjuk bermain</p>
15	<p>Hampir semua peragaan materi</p> 	<p>Tidak ada narasi.</p>	<p>Disediakan tombol untuk mengurangi peragaan materi.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Dalam media sebaiknya dibuat keselarasan antara halaman satu dengan halaman yang lainnya. Maksudnya adalah penggunaan tombol, backsound, atau pun narasi antara setiap bagian dibuat selaras dan terpadu. Sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media serta media mudah dipahami. Gunakan animasi pada setiap ilustrasi, gambar statis/diam terkesan kaku dan menjemukan, dengan gambar animasi maka media akan menjadi lebih hidup dan menarik untuk digunakan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : RAPHAEL KRISMANTO PRIYOATMOJO.
Sekolah / Instansi : SMP 5 YOGYAKARTA.

Judul Materi : HIMPUNAN.
Mata Pelajaran : MATEMATIKA.
Jenjang : SMP.
Kelas : 7.

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Memahami pengertian himpunan <ul style="list-style-type: none">Himpunan adalah kumpulan objek-objek yang diterangkan dengan jelasPerlu ditambah cara menuliskan himpunan	<ul style="list-style-type: none">Pengertian himpunan belum munculTidak ada cara menuliskan himpunan	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, himpunan adalah kumpulan benda/objek yang didefinisikan dengan jelasDitambah cara menuliskan himpunan : Nama himp. Ditulis dengan huruf kapital, 2. Himpunan di ditulis diawali dan diakhiri dengan tanda kurung kurawal buka dan tutup, 3. objek/benda dalam himpunan di sebut anggota, 4. antar anggota dipisahkan dengan koma, 5. Anggota yang sama dalam satu himpunan di tulis satu kali, 6. Anggota ditulis boleh tidak urut.
2	Setelah memindahkan buah” dalam piring diberi pengertian anggota(elemen) " \in " dan bukan anggota " \notin "		<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, anggota adalah benda/objek dalam himpunan
3	Cara menyatakan himpunan <ul style="list-style-type: none">diskripsi, tabulasi, notasi, dan diagram Venn	Memberi contoh anggota dan bukan anggota Diagram(gambar) saja	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki,Perlu ditambah dengan diskripsi, tabulasi dan notasi pembentuk himpunan dan diagram venn beserta penjelasan
4	Himpunan kosong himpunan berhingga dan tak berhingga	Tidak hanya himpunan kosong	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki, ditambah himpunan berhingga dan tak berhingga beserta penjelasan

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5	Himpunan semesta Perlu diberi pengertian Memahami konsep himpunan bagian	Tanpa pengertian tertulis himpunan semesta Jika dan hanya jika... setiap	Diberi pengertian tertulis dan diberi penjelasan himpunan semesta Jika semua/setiap anggota A merupakan anggota B
- Sebelum masuk ke materi operasi himpunan, perlu tambahan materi yakni : hubungan antar himpunan : Himpunan sama, himpunan saling berpotongan, himpunan saling asing, himpunan dan himpunan ekuivalen			
	Melakukan operasi himpunan Melakukan operasi irisan, gabungan, bagian, selisih dan komplemen.	Pengertian tidak ada trus yang dimaksud irisan itu yg bagaimana kelanjutan	- Perlu ditambah himpunan bagian bersyarat Himpunan bagian dari A yang mempunyai n anggota - Perlu ditambah contoh masing” operasi himpunan - Perlu ditambah menyajikan dengan diagram Venn
	Menyajikan himpunan dengan diagram venn	Urutan sudah diatas	Diperbaiki, diagram Venn di berikan pada waktu menyatakan himpunan.
	Games	Hanya latihan Latihan sol dalam kehidupan sehari-hari jika 3 kurva	Perlu ditambah game dimana anak mengisi nilai dalam kurva-kurva

B. Saran Dan Kesimpulan

Perlu diperbaiki dan perlu penambahan materi sehingga lengkap dalam menyajikan materi himpunan.

Yogyakarta, 8 April 2014.
Pengkaji Media

(RAPHAEL KRISMANTO P)
SMP 5 Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : RAPHAEL KRISMANTO PRIYOATMOJO.
Sekolah / Instansi : SMP 5 YOGYAKARTA.

Judul Materi : GARIS DAN SUDUT.
Mata Pelajaran : MATEMATIKA.
Jenjang : SMP.
Kelas : 7.

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Menentukan hubungan antara dua garis, serta besar dan jenis sudut	Tidak ada penjelasan $1^0 = \dots$ menit $1^0 = \dots$ detik Menu penjumlahan dan pengurangan Jenis-jenis sudut	Diperbaiki, perlu penjelasan $1^0 = \dots$ menit $1^0 = \dots$ detik Sehingga siswa dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan Sudut lancip, siku-siku, sudut tumpul, sudut refleks, sudut satu putaran penuh
2	Memahami sifat-sifat yang terbentuk antara dua garis	- Sebelum menerangkan Sudut pada dua garis sejajar perlu diberi diterangkan dua garis yang tidak sejajar dipotong garis lain. - Menerangkan Sudut pada dua garis sejajar : sudut berpelurus tidak perlu lagi di bahas karena garis berpelurus tidak memerlukan garis sejajar. Selain itu sudah dibahas di awal	Diperbaiki, perlu diterangkan dengan media juga dua garis yang tidak sejajar dipotong garis lain, siswa diminta untuk mengukur. Sudut berpelurus di hapus dan diberi contoh latihan soal tentang sudut yang terbentuk dari dua garis sejajar yang dipotong garis lain
3	Melukis sudut	- Selain menggambar 60^0 dan 90^0	Perlu diperbaiki, selain diajarkan melukis 60^0 , 90^0 juga perlu diajarkan melukis 30^0 dan 45^0

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4	Membagi sudut	Langkah langkahnya membagi sudut Game 1 Game 2 Game 3 Game 5	Sudah jelas, perlu diberi penjelasan garis yang membagi 2 sudut disebut garis bagi Perintah kurang jelas Perlu diperjelas perintahnya krn anak akan membuka dengan cara spekulasi Tidak hanya melukis sudut 30 ⁰ saja Perlu diperjelas perintahnya ada berapa sudut lancip, tumpul dan siku-siku

B. Saran Dan Kesimpulan





Perlu diperbaiki dan di lengkapi agar sempurna

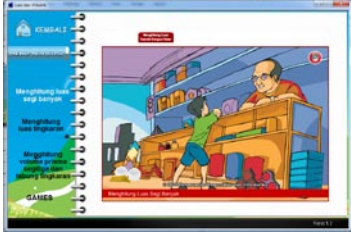
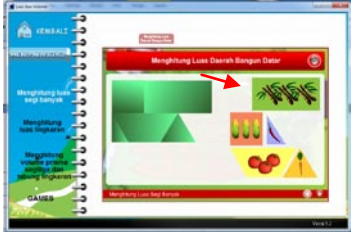




Yogyakarta, 8 April 2014.
Pengkaji Media










(RAPHAEL KRISMANTO P)

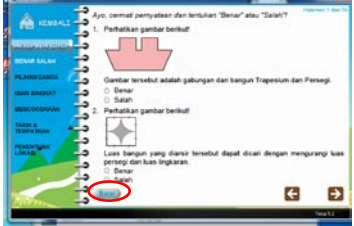


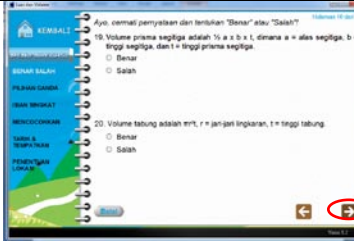
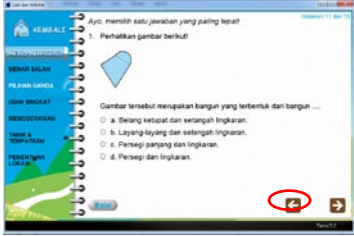

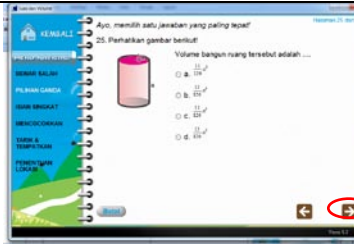
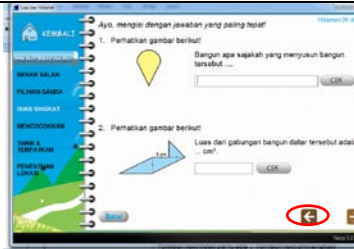

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

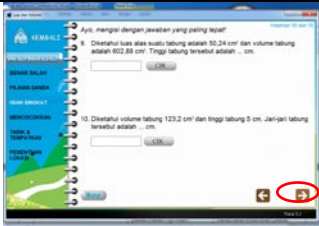
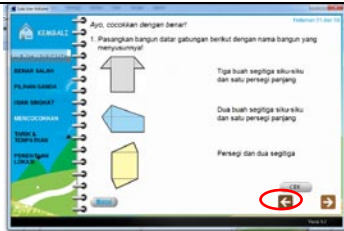
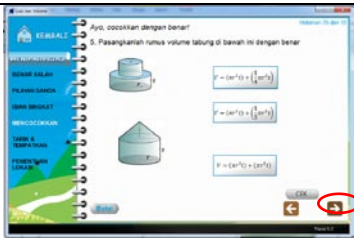
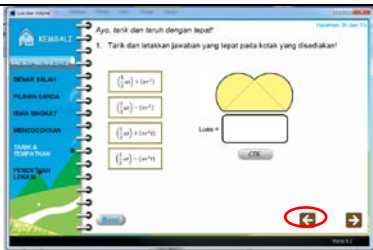


Nama Pengkaji : Reni Himawanti, S.Pd.
 Sekolah/Instansi : SD Negeri Kebonagung, Minggir, Sleman
 Judul Materi : Luas dan Volume
 Mata Pelajaran : Matematika
 Jenjang : SD
 Kelas : 6




No	Bagian yang salah/ kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.		Tautan/ link Saat gambar di klik, tidak masuk pada tautan yang dimaksud, padahal kursor berubah, menandakan gambar dapat dibuka.	Gambar ditautkan pada link yang dimaksud.
2.		Animasi/ gambar kurang sesuai	Gambar/animasi yang digunakan sebaiknya yang mencerminkan materi luas dan volume.
3.		Animasi/ gambar kurang sesuai	Gambar/animasi yang digunakan sebaiknya yang mencerminkan materi luas dan volume
4.		Kompetensi masuk di halaman materi	Kompetensi sebaiknya diletakkan di halaman depan

5.		Sebagian kecil gambar bangun ruang dan bangun datar berkedip-kedip	Semua bangun ruang dan bangun datar dibuat berkedip-kedip, secara bergantian.
6.		Penyebutan bangun datar terlalu cepat	Bangun datar yang disebutkan dibuat berkedip-kedip atau diberi anak panah yang menunjukkan bangun datar yang disebut tersebut dan menyebutkannya tidak terlalu cepat.
7.		Penulisan kata 'berhasil' terlalu besar, sehingga menutupi gambar segi banyak.	Penulisan kata 'berhasil' jangan terlalu besar, manfaatkan saja ruang kosong di samping gambar segi banyak.
8.		Tombol next hanya berfungsi satu kali. Jika sudah masuk materi selanjutnya, ingin mengulang ke materi sebelumnya, terus lanjut ke materi lagi tidak bisa.	Tombol next tetap berfungsi meskipun digunakan berulang kali.
9.		Tombol back kembali pada halaman Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.	Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja 

10		<p>Tombol back kembali pada halaman</p>  <p>Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.</p>	<p>Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja</p> 
11		<p>Tombol back kembali pada halaman</p>  <p>Padahal tombol next untuk halaman ini tidak bisa berfungsi kalau digunakan lagi.</p>	<p>Tombol back seharusnya kembali pada halaman sebelumnya saja</p> 
12		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan.</p>
13		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan, setelah itu baru diperlihatkan potongan kuenya .</p>
14		<p>Kue dipotong tapi terlihat masih utuh.</p>	<p>Beri garis pada bekas potongan, setelah itu baru diperlihatkan potongan kuenya .</p>

15		<p>Semua tombol batal di materi uji kembali ke halaman depan</p> 	<p>Sebaiknya tombol batal digunakan untuk membatalkan pilihan jawaban saja atau untuk kembali ke halaman materi uji</p> 
16		<p>Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal pilihan ganda, yang bisa dibuka lewat menu navigasi.</p>	<p>Tombol next dihilangkan</p>
17		<p>Tombol back ditautkan pada materi uji benar salah.</p>	<p>Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.</p> 
18		<p>Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal isian singkat, yang bisa diakses lewat menu navigasi.</p>	<p>Tombol next dihilangkan</p>
19		<p>Tombol back ditautkan pada materi uji pilihan ganda.</p>	<p>Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.</p> 

20		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal mencocokkan, yang bisa dibuka lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
21		Tombol back ditautkan pada materi uji isian singkat.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.
22		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal tarik dan tempatkan, yang bisa diakses lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
23		Tombol back ditautkan pada materi uji mencocokkan.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.
24		Tombol next tidak perlu ada karena soal selanjutnya adalah soal penentuan lokasi yang bisa diakses lewat menu navigasi.	Tombol next dihilangkan
25		Tombol back ditautkan pada materi uji tarik dan tempatkan.	Tombol back dihilangkan atau kalau ada ditautkan pada halaman sebelumnya saja.

26		Fungsi kedua tanda silang (x) sama, untuk keluar dari aplikasi.	Fungsi seharusnya berbeda, kalau fungsi sama ya cukup satu saja tandanya. Kalau dua tanda, yang  untuk keluar dari aplikasi, dan yang  untuk keluar dari materi uji penentuan lokasi.
----	---	---	---


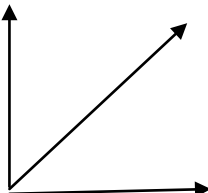

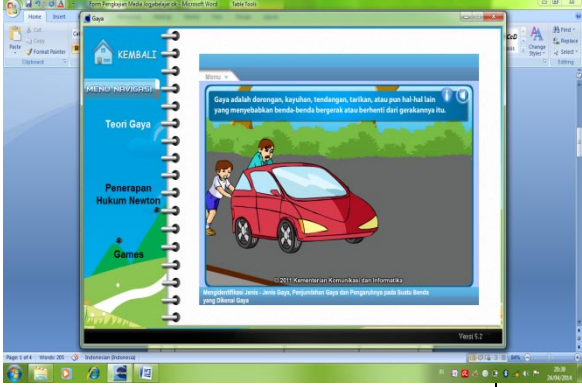
Saran : Animasi gambar, sejak awal sudah dibuat mencerminkan materi luas dan volume. Untuk nilai, diberikan per materi uji saja, tidak secara keseluruhan.





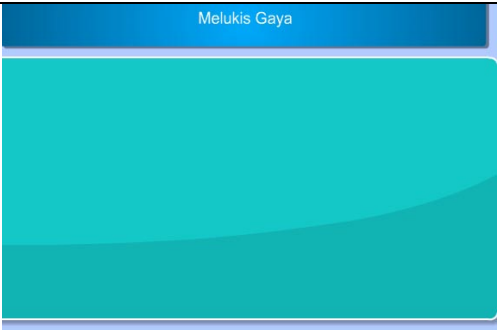
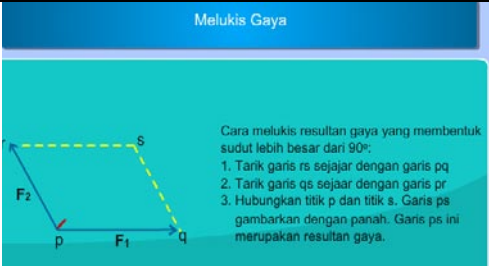






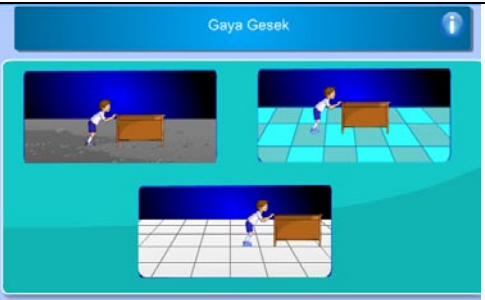


LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

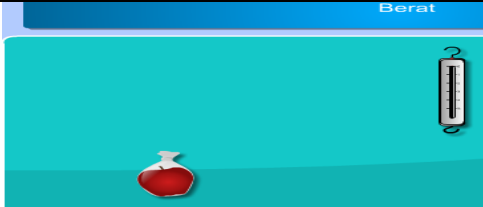




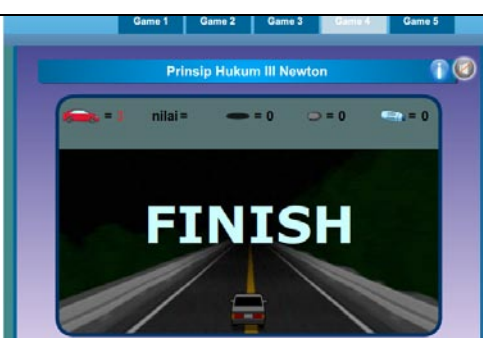
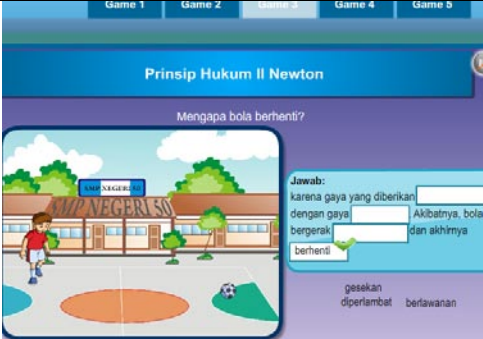
Nama Pengkaji : RIDHOLLAH NURWIDYASTUTI, S.Si.
Sekolah / Instansi : SMP 2 KRETEK BANTUL
Judul Materi : GAYA
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : 8

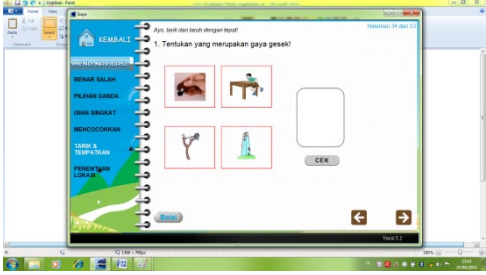
A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		1. Tulisan judul : 'GAYA' yang menarik/ kurang menarik 2. nama sumbu grafik pada materi ajar	1. Huruf diperbesar warna jelas 2. nama sumbu diganti F1, F2, resultan F 
2		1. Tulisan "IPA kelas 8" Judul "GAYA" Isi (tombol) menu KOMPETENSI Menu "Teori Gaya"	1. Tidak perlu (dihilangkan) 2. Tulisan diperbesar dan lbh menarik 3. Dihilangkan atau disesuaikan dengan kurikulum 2013 4. Diganti pengertian Gaya
3		Tulisan "pengertian gaya" Suara Narrator kurang tepat	1. Dihilangkan, atau di ganti pd lembar setelah contoh animasi karena (siswa tdk explore) 2. Narrator bersuara tepat pada animasi yg ditampilkan, ada jeda waktu

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
4		1. Tombol jenis-jenis gaya tidak bisa di buka/klik	1. diaktifkan
5		1. berhentinya suara narator selesai membaca pengertian gaya sentuh tidak tepat	1. dipaskan
6		1. tanda back next tidak berfungsi maksimal terutama back	1. difungsikan tombol back
7		1. ketika tampilan layar dg tombol next pada gaya tak sentuh, tombol menu yg aktif masih gaya sentuh 2. tulisan pengertian gaya tak sentuh kurang tepat	1. kalau layar aktif gaya tak sentuh maka tombol yg aktif jg gaya tak sentuh, sehingga ketika ingin mengulang gaya sentuh tinggal klik back atau tombol menu 2. di buat lembar /layar berbeda (siswa tdk eksplor)
8		1. jeda dari tampilan sebelumnya terlalu lama	1. jeda dipersingkat /kurangi waktu kosong
9		1.Layar melukis resultan gaya yg lbh besar dr 90 ⁰ , tidak ada suara narator	1.Tambah suara narator walau hanya : cara melukis resultan gaya dg sudut lbh dr 90 ⁰ . Karena sebelumnya pakai narator

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
10		1. Animasi pd gaya dorong 2 orang, selesai mendorong yg 1 orang masih terus bergerak	1. Sebaiknya animasi orang bergerak, dihentikan
11		1. Tombol menu animasi tdk berfungsi maksimal karena tidak disorot	1. Tombol menu aktif sebaiknya disorot, shg tahu mana yg sedang dipelajari
12		1. Jarak antara orang 1 dan 2 atau 3 dan 4 kurang dekat dan jarak keduanya kurang jauh.	1. Jarak keduanya kelompok 1 dan 2 di tambah
13		2. Suara narator bertabrakan karena mau ganti narator/ belum selesai sdh ganti	2. Dibenarkan/ kurang jeda
14		3. Gambar animasi kurang /tidak bisa dibedakan/dimengerti	3. Ditambah ketengan gambar pada 1, 2, 3
15		4. Tombol menu video 1 dan 2 tidak berfungsi sesuai narator 5. Suara narator tidak pas/ sebagian tabrakan	4. Difungsikan tombol video dan sesuaikan dengan narator 5. dibenarkan
16		6. suara narator ketika mau berhenti masih terputus/belum selesai	6. ditambah waktu narator krn terputus

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan																											
17		7. kurang tombol menu : tarik /geser apel ke neraca	1. tambah tombol, biar jelas																											
18		8. kurang tombol back next	2. tambah tombol, jika menjawab salah tidak mengulang terlalu lama																											
19	 <table><thead><tr><th>Planet</th><th>Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi (m/s²))</th><th>Percepatan gravitasi (m/s²)</th></tr></thead><tbody><tr><td>Merkurius</td><td>3,7</td><td>37.000</td></tr><tr><td>Venus</td><td>8,9</td><td>89.000</td></tr><tr><td>Bumi</td><td>10</td><td>100.000</td></tr><tr><td>Mars</td><td>3,68</td><td>36.800</td></tr><tr><td>Jupiter</td><td>25,1</td><td>251.000</td></tr><tr><td>Saturnus</td><td>8,96</td><td>89.600</td></tr><tr><td>Uranus</td><td>8,86</td><td>88.600</td></tr><tr><td>Neptunus</td><td>11</td><td>11.000</td></tr></tbody></table>	Planet	Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi (m/s²))	Percepatan gravitasi (m/s²)	Merkurius	3,7	37.000	Venus	8,9	89.000	Bumi	10	100.000	Mars	3,68	36.800	Jupiter	25,1	251.000	Saturnus	8,96	89.600	Uranus	8,86	88.600	Neptunus	11	11.000	9. suara narator terganggu/ suara kurang bersih	3. dibetulkan/diat ur
Planet	Ukuran gravitasi (percepatan gravitasi (m/s²))	Percepatan gravitasi (m/s²)																												
Merkurius	3,7	37.000																												
Venus	8,9	89.000																												
Bumi	10	100.000																												
Mars	3,68	36.800																												
Jupiter	25,1	251.000																												
Saturnus	8,96	89.600																												
Uranus	8,86	88.600																												
Neptunus	11	11.000																												
20		10. kurang tombol back next	4. tambah tombol, jika menjawab salah tidak mengulang terlalu lama																											
21		11. kurang tombol perintah : tarik/geser mangga pada neraca 12. tidak ada tombol back next pada setiap layar game	5. di tambah lebih baik 6. setiap menu game 1,2,3,4,dan 5 di tambah tombol back next untuk mengatasi kesalahan																											
22		13. finish tp animasi masih jalan terus	7. dihentikan animasi/ cari animasi lain																											
23		14. tombol –tombol jawaban yang berupa tarik/geser, untuk jawaban salah sulit di seret, kembali lagi (sama game 1)	8. dibuat mudah tombol diseret, baik jawaban betul/salah																											

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
24		15. gambar/tombol berupa gambar setelah di tarik sulit tempatkan pada lokasi jawaban 16. tombol2 untuk semua nomer tarik tempatkan	9. dipermudah 10. dipermudah

B. Saran Dan Kesimpulan

Media sudah baik, hanya perlu disempurnakan dan disesuaikan dengan materi

Yogyakarta, 25 April 2014
Pengkaji Media



RIDHOLLAH NURWIDYASTUTI, S.Si.




PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA DAERAH YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

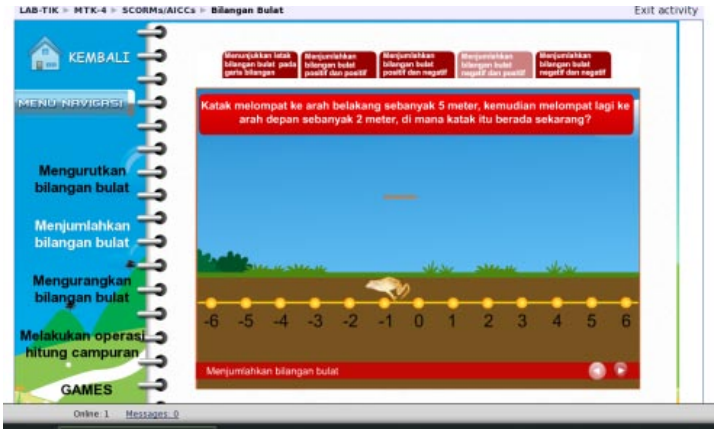
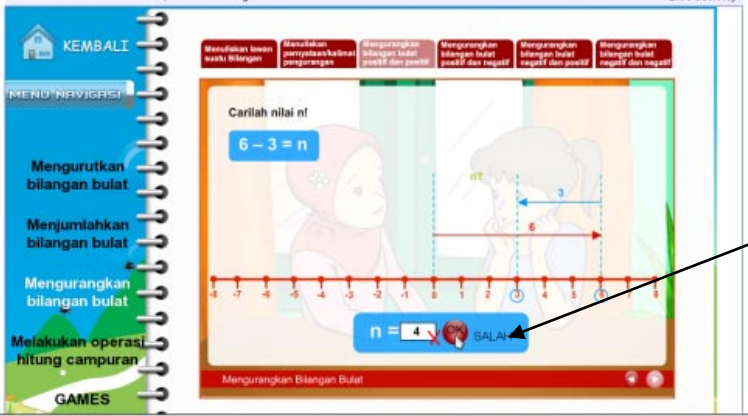

Alamat : Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Sari Rahmad Saleh
Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Jogodayoh
Judul Materi : Bilangan Bulat
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD/MI
Kelas : 4 (Empat)

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah atau Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Saat Materi menjumlahkan Bilangan Bulat : Pada chapter: menjumlahkan bilangan bulat positif dengan positif, saat awal penjelasan jeda waktu antara membaca teks dengan penjelasan gambar bergerak, terlalu singkat, sehingga siswa akan kurang mengikuti jika siswa membaca teks nya dulu , siswa akan tidak bisa mengikuti penjelasan gambar, dan sebaliknya</p> 	Jeda waktu yang kurang	Jeda waktu di tambah atau Penambahan link(tombol) agar gambar bergerak ketika siswa meng-klik tombol tersebut. Misal : link “lihat gambar”
2.	<p>Saat Materi menjumlahkan Bilangan Bulat : Pada chapter ke 1 dan ke 2 : menjumlahkan bilangan bulat negatif dengan positif, saat awal penjelasan jeda waktu antara membaca teks dengan penjelasan gambar bergerak, terlalu singkat, sehingga siswa akan kurang mengikuti</p> <p>jika siswa membaca teks nya dulu , siswa akan tidak bisa mengikuti penjelasan gambar, dan sebaliknya</p>	Jeda waktu yang kurang	Jeda waktu di tambah atau Penambahan link(tombol) agar gambar bergerak ketika siswa meng-klik tombol tersebut. Misal : link “lihat gambar”

	<p>Tidak adanya latihan soal setelah penjelasan</p> 		Penambahan latihan soal
3.	<p>Saat Materi mengurangkan bilangan bulat : pada chapter mengurangkan bilangan positif dengan positif , saat anak mengisi jawaban benar, maka dengan otomatis ia akan ke halaman selanjutnya tanpa adanya umpan balik, seharusnya diberi umpan balik dulu , baru setelah siswa mengklik link next, baru akan ke halaman selanjutnya (latihan Ke 1 – Ke 4)</p> 	Kurang umpan balik	<p>Pemberian umpan balik jika jawaban benar pindah halaman berikutnya hanya dengan tombol next</p> <p>misal umpan balik :</p> 



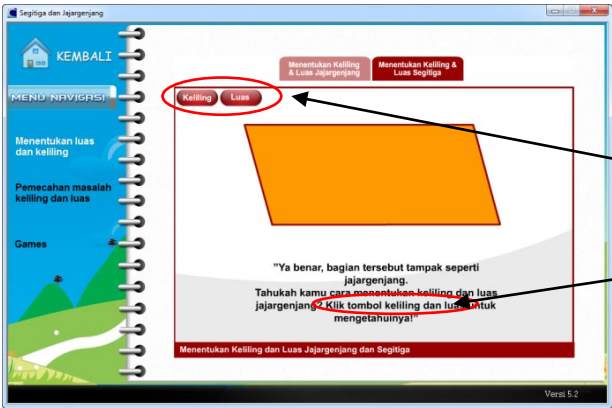
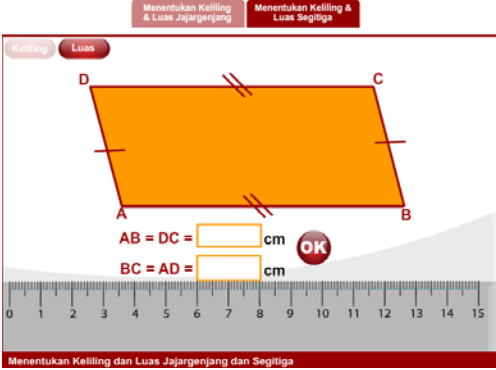
PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA DAERAH YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

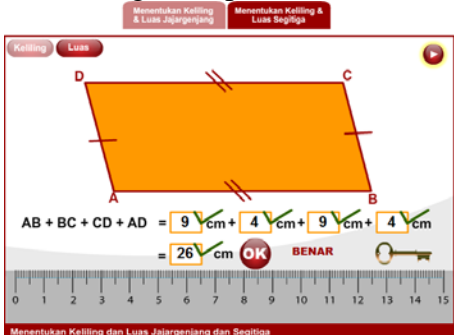
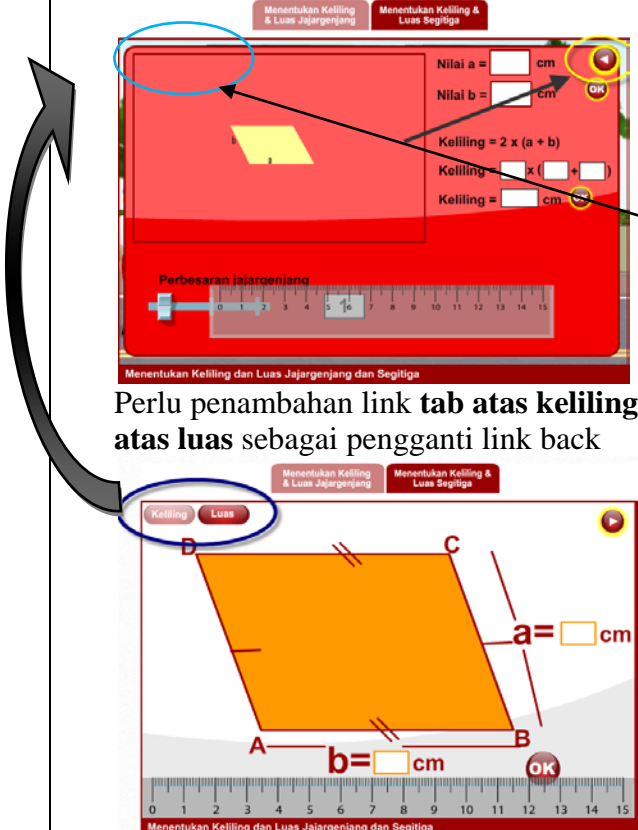
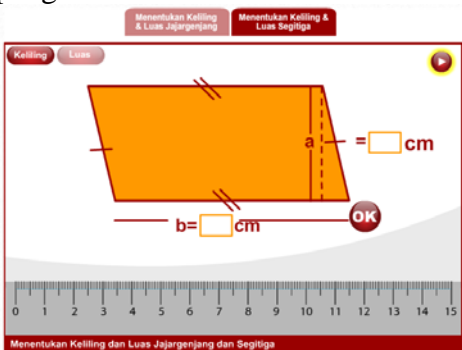
Alamat : Jln. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

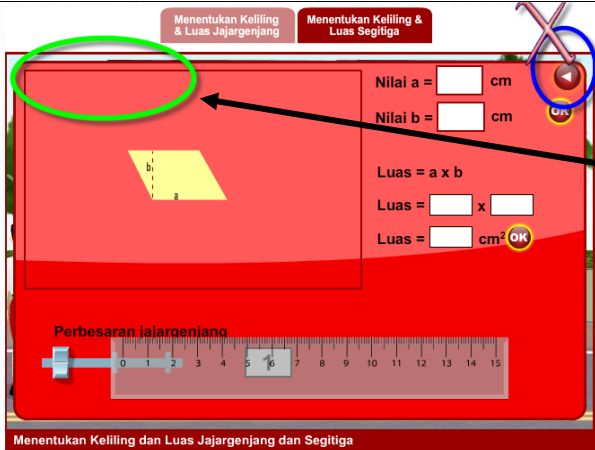
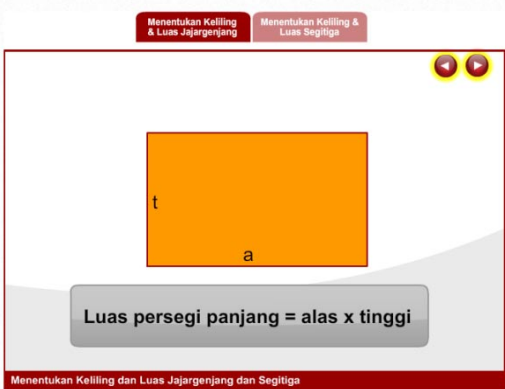

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : Sari Rahmad Saleh
Sekolah / Instansi : SD Muhammadiyah Jogodayoh
Judul Materi : Segitiga dan Jajar Genjang
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD/MI
Kelas : 4 (Empat)

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah atau Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Materi Ajar :</p> <p>a. Menentukan Luas Jajar Genjang : Pada saat akan memulai belajar, terdengar sound penjelasan yang “klik tombol lanjut” Tetapi tombol lanjut tidak ada Sedang dalam penjelasan teks “klik tombol keliling dan luas....”</p> 	Tidak ada Link Lanjut	Penyesuaan dan perbaikan pada sound dengan link yang ada
	<p>b. Menu : saat akan menghitung keliling jajar genjang belum ada petunjuk untuk menggunakan penggaris sebagai alat ukur sisi-sisi bangun datar persegi panjang, baik secara tertulis maupun sound.</p> 	Belum ada petunjuk	Diberi tambahan petunjuk bisa dengan tulisan : “ukurlah menggunakan penggaris “
	<p>c. Pada chapter penjelasan keliling jajar genjang, terdengar sound penjas yang berulang 2 kali :</p>	Sound berulang	Memperbaiki sound agar tidak

<p>“sehinga didapat”</p> 			berulang
<p>d. Saat menentukan keliling jajar genjang , tidak perlu link back</p>  <p>Perlu penambahan link tab atas keliling, link tab atas luas sebagai pengganti link back</p>	<p>Link yang tidak perlu</p> <p>Penambahan 2 link (keliling, Luas) Seperti pada halaman sebelumnya</p>	<p>Penghapusan link</p>	
<p>e. Saat materi ajar menghitung tidak adanya petunjuk untuk menggunakan penggaris digital dalam pengukuran</p> 	<p>Tak ada / Kurangnya petunjuk</p>	<p>Memberi petunjuk untuk menggunakan penggaris dalam mengukur panjang</p>	
<p>f. Capter terakhir pada materi luas jajar genjang :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tidak perlu adanya link BACK- Hilangnya tab menu atas : luas, keliling	<p>Link yang tidak perlu</p>	<p>Penghapusan link</p>	

			Penambahan 2 link (keliling, Luas) Seperti pada halaman sebelumnya
<p>g. Materi : keliling dan luas segitiga Saat Capther Luas segitiga menggunakan pendekatan luas persegi panjang</p>  <p>Penjelasan dengan audio yang terdengar cenderung lirih,</p>	Tingkat volume rendah	Alangkah baiknya tingkat volume yang disesuaikan dengan yang lainnya agar setara.	
<p>h. Saat Materi Pemecahan Masalah : Saat chapter terakhir dalam pemecahan masalah keliling & luas taman dan kue, link back kurang sesuai fungsi</p> 	Link yang kurang sesuai	Dihilangkan saja	



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN





Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

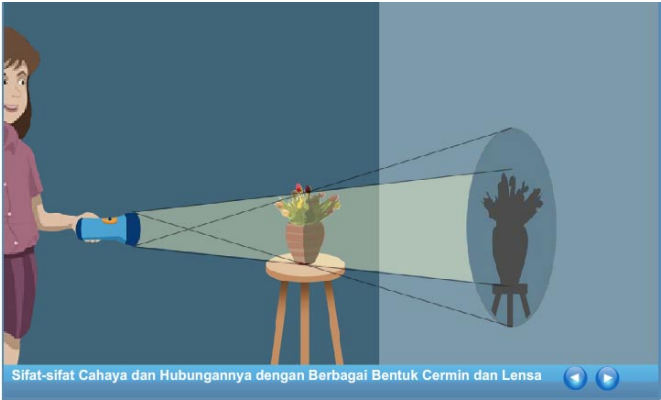

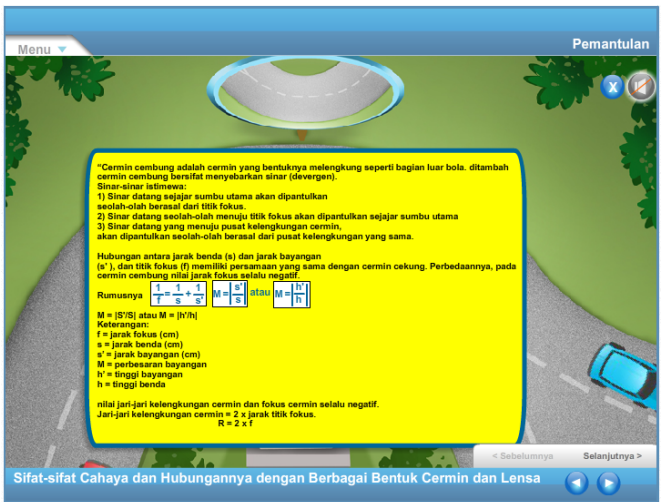
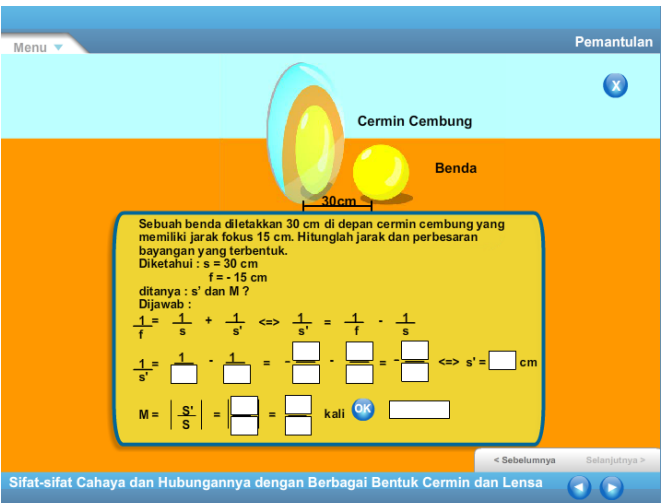

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014


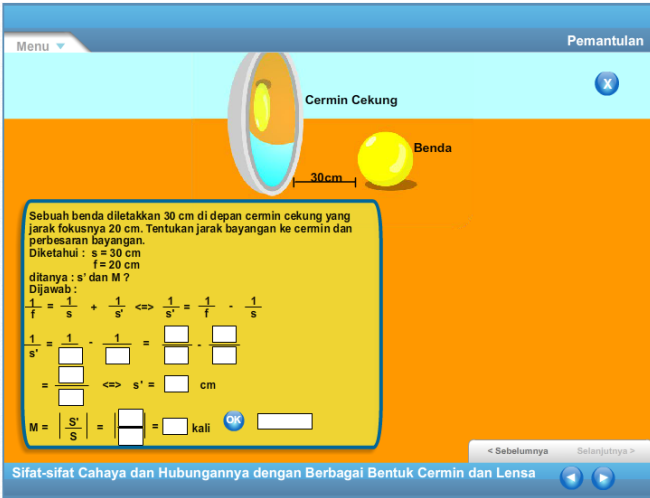

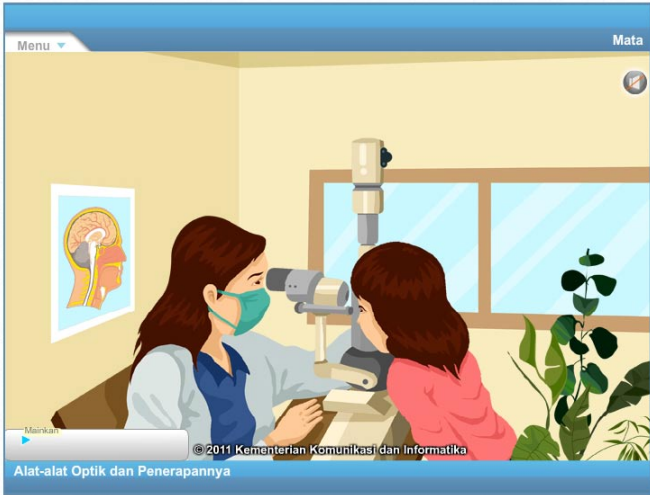

Nama Pengkaji : Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Wonosari

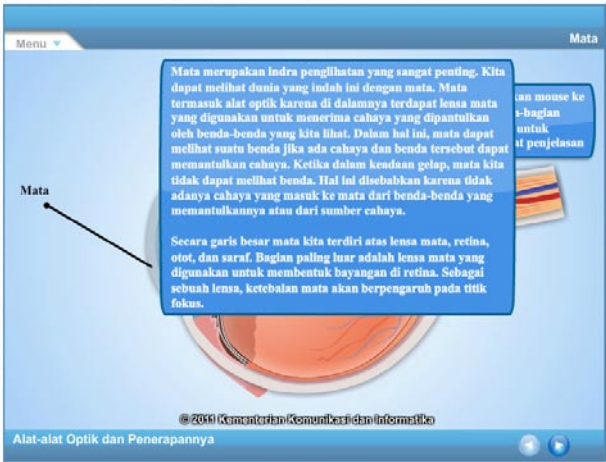
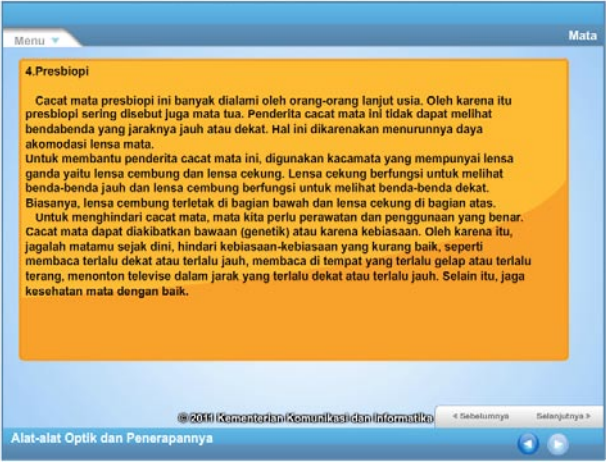
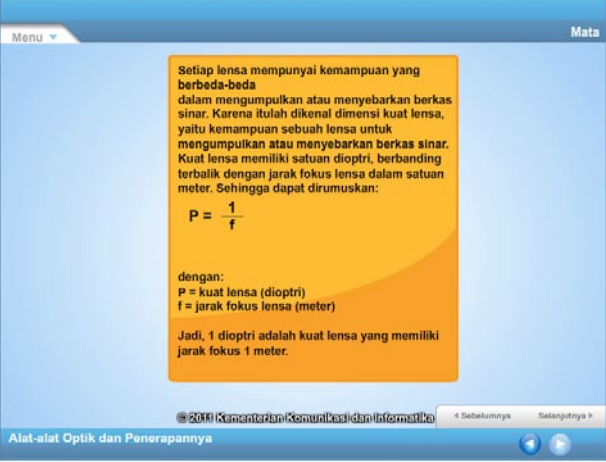
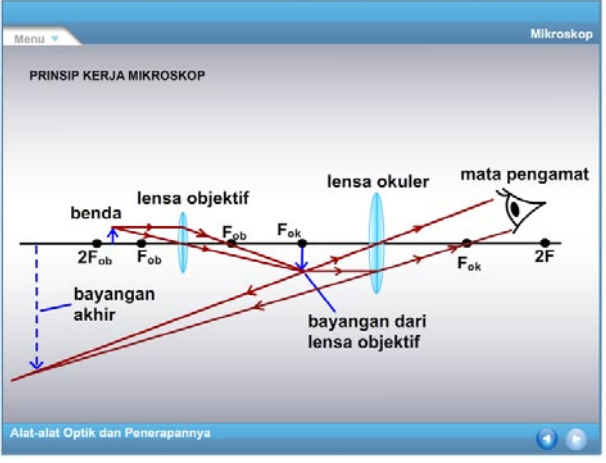
Judul Materi : Optik
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : VII

A. Form Pengkajian.

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	Halaman Menu Utama		
	<div>Menu</div> 	<ul style="list-style-type: none">Menu tombol tidak konsisten,Untuk menu navigasi semua wilayah tombol bisa aktif tetapi untuk Tombol materi dan tombol untuk games hanya aktif di wilayah teksnya saja.	<ul style="list-style-type: none">Untuk<div> Dan<div> Sebaiknya semua daerah tombol saat di dekati dengan kursor akan aktif</div></div>
	Materi Ajar : Sifat Cahaya Serta Bentuk Cermin dan Lensa		
	<div>Hal 1</div> 	<ul style="list-style-type: none">Tampilan orang yang terkena sinar harusnya muncul / terbentuk bayangan	<ul style="list-style-type: none">Saat cahaya mengenai anak harusnya terbentuk bayangan.

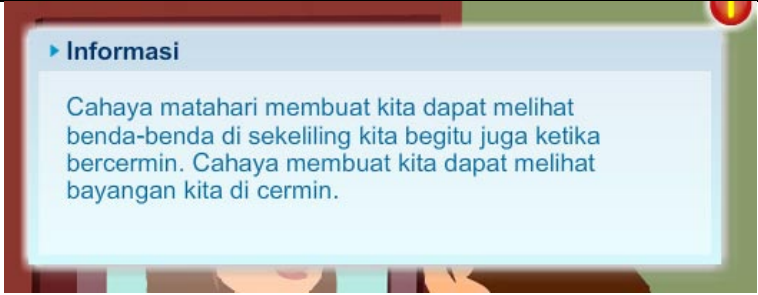
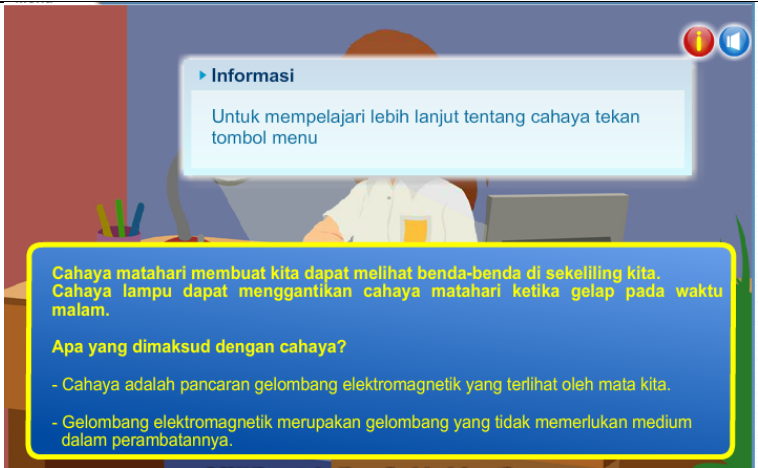
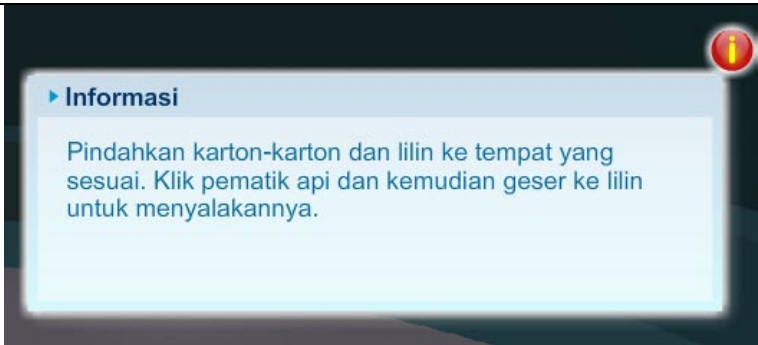


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
		<ul style="list-style-type: none">Konsep gambar umbra dan penumbra pada bayangan salah	<ul style="list-style-type: none">Harusnya gambar bayangan yang terbentuk melihat jalannya sinar tidak muncul kaki kursi/ kaki kursi dihilangkan
	<p>Subbab Pemantulan : hal 2</p> 	<ul style="list-style-type: none">Pada animasi di depan seluruh tombol terletak di senter kenapa untuk media di pemantulan hal 2, untuk menyalakan senter ada tombol lain	<ul style="list-style-type: none">Untuk menyalakan senter sebaiknya tombol yang di klik merupakan saklar dari tombol senter itu sendiri
	<p>Subbab Pemantulan → cermin cembung : hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Teks keterangan muncul terlalu cepat saat ada narasiTeks keterangan font terlalu kecil dan rapat terkesan di paksakan	<ul style="list-style-type: none">Biarkan beberapa saat narasi mengikuti animasi yang ada baru kemudian munculkan teks keterangan tentang cermin cembungTulisan dibuat ada ruang spasinya sehingga terlihat tidak terlalu rapat.
	<p>Subbab pemantulan → cermin cembung : hal 3</p> 	<ul style="list-style-type: none">Ada latihan soal tetapi tidak ditulis perintah apapun saat masuk halaman ini	<ul style="list-style-type: none">Diberi tombol help seperti halaman yang  lainnya berupa perintah untuk mengerjakan soal dengan cara isikan pada <input data-bbox="1283 2128 1388 2187" type="text"/>


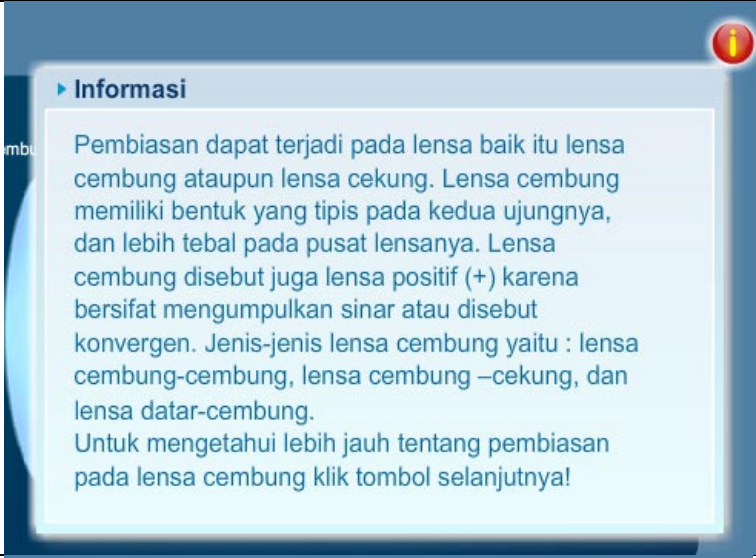
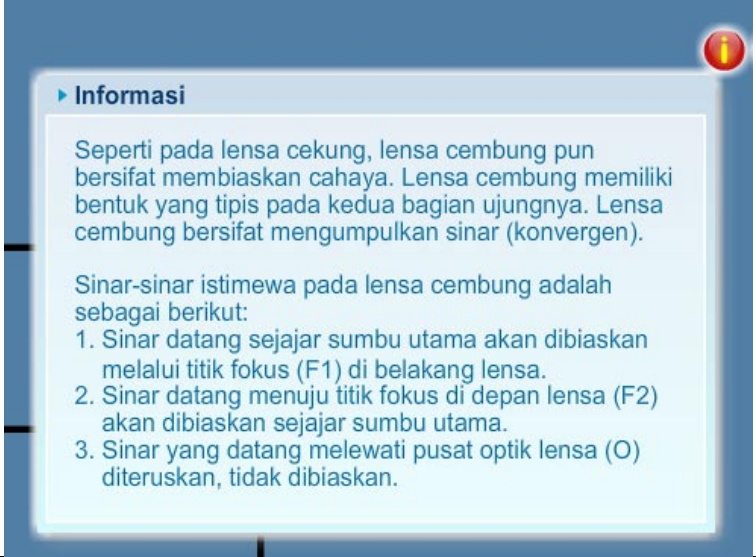
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Subbab Pemantulan →cermin cembung : hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Saat muncul animasi seseorang memegang sendok, kemudian bercermin dengan sendok selanjutnya ada keterangan terlalu cepat animasinya sehingga saat akan berusaha memahami animasi tersebut jadi terganggu	<ul style="list-style-type: none">Beri waktu beberapa saat animasi sebelum teks keterangan muncul.
	<p>Subbab Pemantulan →cermin cembung : hal 3</p> 	<ul style="list-style-type: none">Ada latihan soal tetapi tidak ditulis perintah apapun saat masuk halaman ini	<ul style="list-style-type: none">Diberi tombol help seperti halaman yang  berupa perintah untuk mengerjakan soal dengan cara isikan pada <input data-bbox="1283 1103 1388 1163" type="text"/>
	<p>Penggunaan alat optik →mata→ hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Dalam narasi diminta untuk mengklik button mulai , sementara di frame ini button yang ada adalah button mainkan Perpindahananim asi saat button mulai diklik terlau cepat sehingga ada bagian tertentu terlewati.	<ul style="list-style-type: none">Sebaikkany narasi untuk klik button “mulai” diganti dengan button “mainkan”

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Penggunaan alat optik →mata→ hal 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Yang ditunjuk oleh garis tsb bukan mata tetapi pupil	<ul style="list-style-type: none">• Untuk menunjukkan mata sebaiknya seluruh gambar mata dibuat daerah yang mengelilingi mata kemudian jika didekatkan akan muncul keterangan tentang mata tersebut
	<p>Mata → presbiopi</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Halaman hanya berupa tulisan tidak ada gambar/ animasi/ bahkan simulasi	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya teks tersebut diganti dengan simulasi
	<p>Mata → kuat lensa</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Halaman hanya berupa tulisan tidak ada gambar/ animasi/ bahkan simulasi	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya teks tersebut diganti dengan simulasi
	<p>Mata → kuat lensa</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Aliran pembiasan caya tidak tepat saat pembentukan bayangan dari lnsa objektif.	<ul style="list-style-type: none">• Perlu perbaikan aliran perambatan cahaya yang benar sesuai dengan konsep yang benar

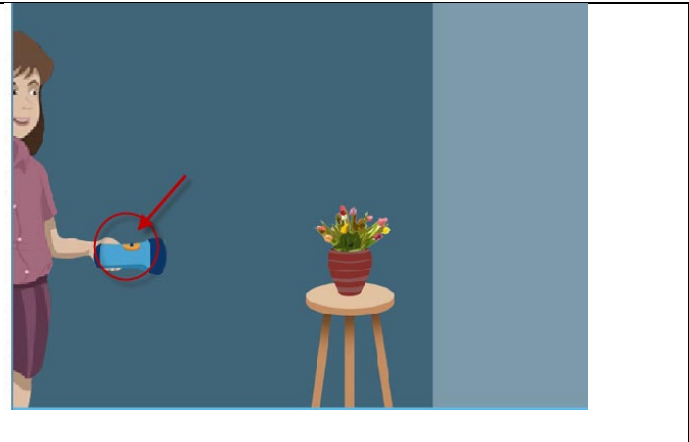

B. Tidak Konsisten Pemanfaatan Tombol Informasi

Tidak Konsisten Pemanfaatan tombol Informasi

	Tombol informasi untuk menerangkan materi
	Tombol informasi untuk menerangkan perintah, sedangkan materi di tulis langsung di animasi.
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi
	Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi

	<p>Tombol informasi untuk menerangkan langkah kerja simulasi</p>
	<p>Tombol informasi untuk menerangkan materi/ animasi</p>
	<p>Tombol informasi untuk menerangkan materi/ animasi</p>

TOMBOL TIDAK KONSISTEN

	<p>Gambar 1, Saat akan menghidupkan lampu, dengan cara mengklik pada tombol di lampu </p>	<p>Perlu adanya konsistensi pemanfaatan tombol saat gambar animasinya merupakan benda yang sama</p>
--	--	---

	<p>Gambar 2. Untuk menghidupkan lampu dengan mengklik </p>	
---	---	--

C. Saran Dan Kesimpulan

Materi Ajar

Kurang konsisten dengan berbagai keterangan pada media

Tombol I untuk informasi kadang untuk menerangkan materi, kadang untuk menerangkan animasi, kadang untuk memberi bantuan tombol yang akan di klik saat menjalankan animasi.

Perlu ada perbaikan navigasi, dan juga keterangan, besar kecil teks/ keterangan animasi yang tidak konsisten.

Besar kecil ukuran teks/ keterangan tidak konsistensi.

Untuk Fasilitas Games: sudah bagus.

Materi Uji sudah bagus dan bisa dimanfaatkan.

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id



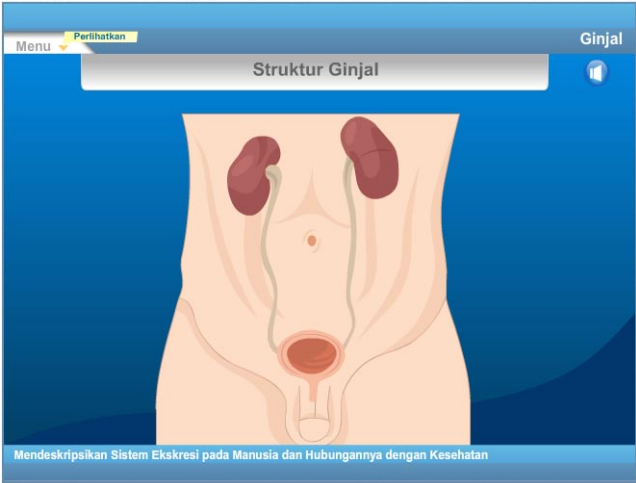
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

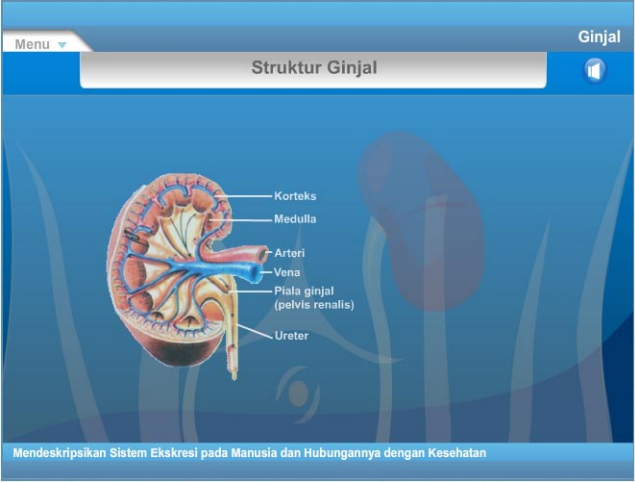
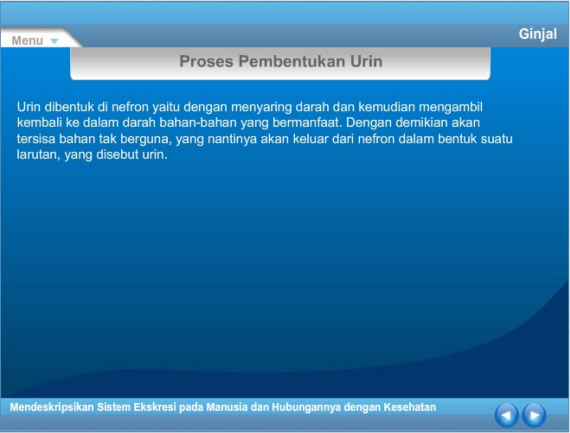

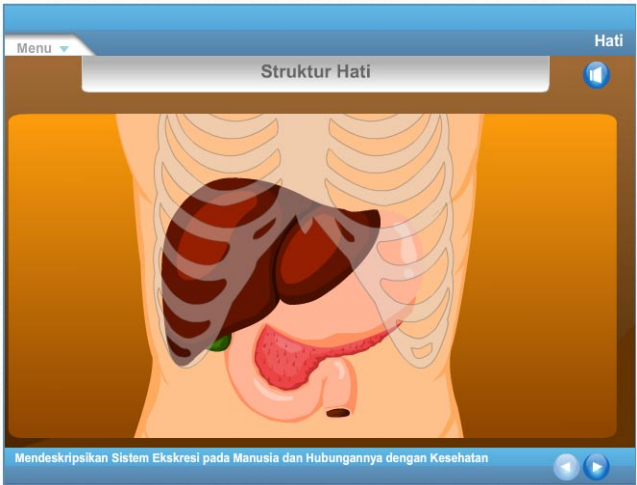
Nama Pengkaji : Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd
Sekolah / Instansi : SMPN 1 Wonosari

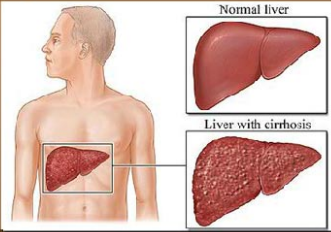
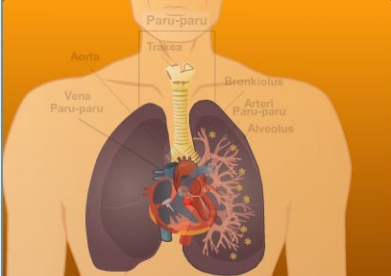


Judul Materi : Sistem Ekresi
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : VII


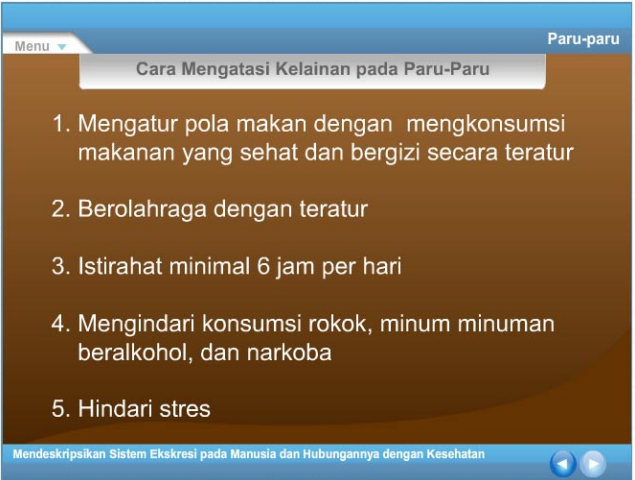
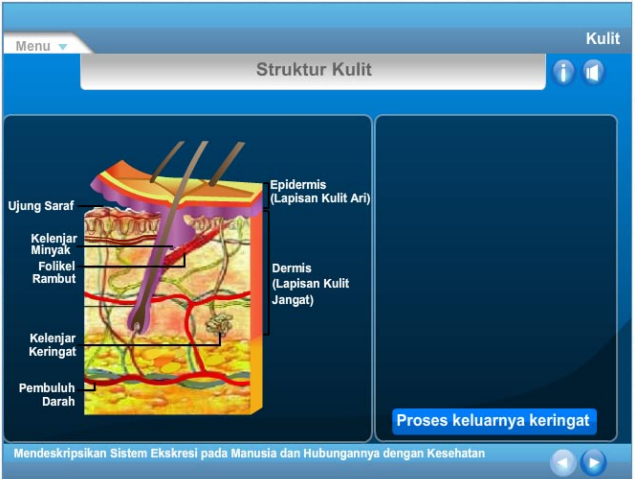

A. Form Pengkajian.




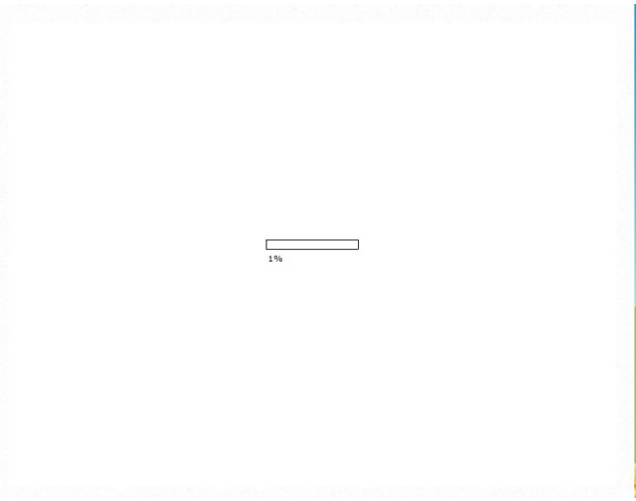
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Bagian menu tombol</p> 	<ul style="list-style-type: none">Menu tombol tidak konsisten,Untuk menu navigasi semua wilayah tombol bisa aktif tetapi untuk Tombol materi dan tombol untuk games hanya aktif di wilayah teksnya saja.	<ul style="list-style-type: none">Untuk  <p>Dan</p>  <p>Sebaiknya semua daerah tombol saat di dekati dengan kursor akan aktif</p>
	<p>Animasi halaman 1</p> 	<ul style="list-style-type: none">Gambar orang dianimasi saat tangan digunakan untuk minum terlihat terputus untuk garis tepinya	<ul style="list-style-type: none">Diperbaiki garis tepinya disambung

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Animasi halaman 1 saat orang masuk ke toilet</p>  	<ul style="list-style-type: none">Tulisan Toilet tidak diperlukan, karena orang tersebut sudah masuk ke toiletGambar badan harusnya tidak tembus dengan dinding maupun daun pintu	<ul style="list-style-type: none">Hilangkan tulisan Toilet pada animasi gambar tersebut, karena dalam animasi sebelumnya tulisan toilet sudah ada diluar, sebelum orang tersebut masuk ke toilet.Walaupun organ tubuh dilihatkan dalam bentuk animasi, gambar manusianya harus tetap tidak tembus pandang dengan dinding maupun daun pintu di belakangnya.
	<p>Materi Ginjal</p> 	<ul style="list-style-type: none">Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div>Materi Ginjal</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div>Halaman proses</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div>Kelainan atau penyakit pada ginjal</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div>Struktur Hati</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div><div>Menu</div><div>Hati</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Hati</div><div>Hepatitis</div><div></div><div>Hepatitis adalah radang hati yang disebabkan oleh virus.</div><div>Virus hepatitis ada beberapa macam:</div><div>Hepatitis A</div><div>Hepatitis B</div><div>Hepatitis C</div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Struktur Paru-Paru</div><div></div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Paru-Paru</div><div>A. Asma</div><div></div><div>Penyebab : Saluran napas yang mengalami penyempitan karena hiperaktivitas terhadap rangsangan tertentu, yang menyebabkan peradangan.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Mengalami batuk dan mengi (bengek), sesak napas, atau rasa sesak di dada.</div><div>Pengobatan : Dengan rutin melakukan renang.</div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer• Gambar / foto orang yang sakit asma	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki• Lebih baik jika ada proses penyemprotan obat orang yang menderita asma
	<div><div>Menu</div><div>Paru-paru</div><div>Kelainan atau Penyakit pada Paru-Paru</div><div>B. Kanker Paru-paru</div><div></div><div>Penyebab : 1. Kebiasaan merokok. 2. Terlalu banyak menghirup debu asbes, kromium, produk protelum dan radiasi ionisasi.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : 1. Batuk yang terus menerus. 2. Sakit dada yang nyeri dan dalam ketika batuk atau tertawa. 3. Nafas pendek dan bengek seperti</div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div>Kelainan atau penyakit pada paru-paru</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer• Gambar memiliki dpi yang rendah sehingga saat di lihat secara besar kurang baik	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki• Cari gambar yang memiliki dpi yang besar
	<div>Cara mengatasi kelainan pada paru-paru</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Materi hanya berupa teks tidak ada gambar/ animasi pendukung	<ul style="list-style-type: none">• Perlu adanya gambar/ animasi untuk menjelaskan cara mengatasi kelainan pada paru-paru.• Seluruh keterangan disamping bisa diganti dengan animasi/ video/ gambar.
	<div>Kulit</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div>Gangguan atau kelainan pada kulit</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div></div></div><div><div></div><div>Kulit</div></div></div><div><div><div></div><div>B. Ringworm</div></div><div><div><div>Penyebab : Infeksi yang diakibatkan jamur.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Timbul bercak lingkaran di kulit.</div><div>Pengobatan : Mengonsumsi obat anti jamur.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div></div></div><div><div></div><div>Kulit</div></div></div><div><div><div></div><div>C. Psoriasis</div></div><div><div><div>Penyebab : Gangguan pada sistem kekebalan tubuh.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda : Kulit kemerahan yang terjadi pada kulit kepala, sikut, punggung, dan lutut.</div><div>Pengobatan : Belum dapat disembuhkan secara total, tetapi pengobatan secara teratur dapat menekan gejala menjadi tidak nampak.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Menu</div></div><div><div><div></div><div>Gangguan atau Kelainan pada Kulit</div></div></div><div><div></div><div>Kulit</div></div></div><div><div><div></div><div>D. Kanker kulit</div></div><div><div><div>Penyebab : Penerimaan sinar matahari yang berlebihan.</div><div>Penularan : Tidak menular</div><div>Tanda :<div><div>1. Benjolan pada kulit yang menyerupai kutil (mengeras seperti tanduk).</div><div>2. Infeksi yang tidak sembuh – sembuh.</div><div>3. Bintik-bintik berubah warna dan ukuran.</div></div><div>Pengobatan : Kemoterapi.</div></div></div></div><div><div>Mendeskrripsikan Sistem Ekskresi pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan</div><div><div></div><div></div></div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi tidak jelas dan tidak terdengar hanya sayup-sayup walaupun sudah maksimal di komputer	<ul style="list-style-type: none">• Sound Narasi perlu diperbaiki
	<div><div><div><div><div><div></div><div>Materi Games:</div></div><div></div></div></div></div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Materi games tidak bisa dijalankan	<ul style="list-style-type: none">• Perlu diperbaiki

B. Saran Dan Kesimpulan

Materi Ajar

Untuk media dengan judul ekresi, sebagian besar yang perlu diperbaiki adalah narasi pada materi baik untuk ginjal, hati, kulit, dll. Semua materi tersebut Kualitas audionya sangat rendah, terbukti saat laptop sudah dimaksimalkan soundnya narasi hanya terdengar sayup-sayup kurang jelas, dan kurang keras.

Animasi pada media ini hanya pada materi pembuka saja, sedangkan didalamnya hanya berupa gambar dan teks sebagai keterangan. Kurang banyak aktivitas yang bisa dilakukan oleh siswa saat menggunakan media ini sebagai bahan belajar.

Untuk **Materi Uji** sudah bagus tidak

Yogyakarta, 11 April 2014
Pengkaji Media

(Sigit Suryono, S.Pd, M.Pd)




PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


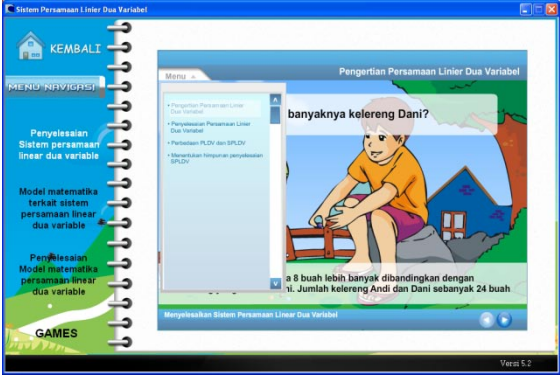
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy-or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014



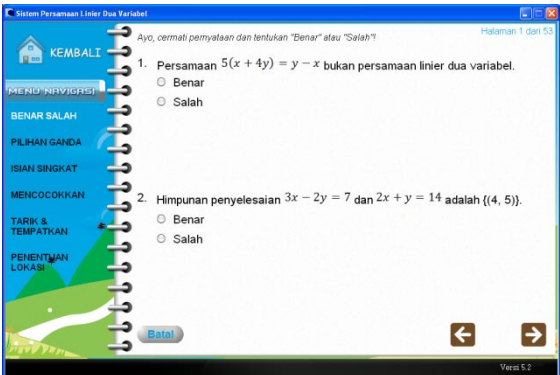
Nama Pengkaji : Sudaryanto
Sekolah : SMP Negeri 1 Depok
JudulMateri : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

No	Bagian yang salah/ KurangTepat	JenisKesalahan	Saran Perbaikan
1	Slide Pembuka Menu materi Ajar dan Menu MateriUji 	1. CursorberbentukTang anpadapilihan menu tidakmemiliki link ke slide yang ditujuketika di Klik. (PadaNama Menu Materi Ajar danMateriUjisudahpu nya link)	1. CursorberbentukTanga npadagambar menu sebaiknydilinkanke slide yang dituju. Samadengan link yang adapadanama Menu Materi Ajar danMateriUji. Agar semakinmempemudahp enggunabernavigasi.
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadiga ntiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanad arspnbenar / salahlangsungsetalahdij awab.
2	Slide Materi Ajar 	1. Pada Slide Materi Label MateriAjarTidak Ada.	Sebaiknya slide iniadalaberl Materi Ajar , supayaadakonsistensida nruntutdengantombolse belumnya. Atau Icon (tombol)Materi Ajar ditampilkanlebihk ontrasdaripadamateriU ji
		2, Icon Rumahbisanyauntukp erintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKe mbali	Icon berbentukrumahsebaikn yadipergunakanuntukT ombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka)

			dandiletakkan paling atas.
		3.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Kompetensi
		4. Icon bukutidakadaLinknya (Nama Icon sudahadalinknya)	Icon bukusebaiknyadiberi link samadengan label iconnya, karenasecaraumumperhatianpenggunapadaicon nyabukanpada label iconnya.
		5. Musikberjalanterusdal amwaktu lama, tanpaadatomboluntuk mematikan	Sebaiknyaadatomboluntukmematikan music intrumen, karenatidaksemuapenggunanyamandenganmusik.
3.	Slide Materi Ajar	1, Icon Rumahbisanyauntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		2 Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
		3. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggukar enadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
		3. GambarpakBowodan Bu Anita tidakkentaraberfungsi seabaitombol	GambarpakBowodan Bu Anita sebaiknyadiberi Icon kecilbertuliskan Klik .

		<p>4. Narasipengantarbeupa audio terlamapubpanjangkar enagambar yang tampiltidaksepenuhnya amengikutiinformasid arinarasi.</p> <p>5. Tombol game ketikadikliktidakseger amuncul slide game Slide game munculterlampu lama, dengna running bar menunjukkanangka 33% terus.</p>	<p>Narasisebaiknyadisesua ikandengangambar yang tampil, sehinggakonteksgambar dapatsepenuhnyaendu kungnarasi.</p> <p>Slide game perludisettingulangsupa ya bias munculsegerasetelahdik lik.</p>
4	<p>Slide Materi Ajar</p> 	<p>1. Narasipengantarbeupa audio terlamapubpanjangkar enagambar yang tampiltidaksepenuhnya amengikutiinformasid arinarasi.</p> <p>2. Tombol X (tutup) tidakberfungsistem estinya</p> <p>3. Tidakadatombol next maupun backpadailustrasianim asi</p>	<p>Narasisebaiknyadisesua ikandengangambar yang tampil, sehinggakonteksgambar dapatsepenuhnyaendu kungnarasi.,ataugambar berubahseiringdenganis inarasi yang diperdengarkan.</p> <p>Tombol X (tutup) sebaiknya menutup slide yang diperlihatkan</p> <p>Pada Slide inisebaiknyadiberitomb olnext dan backpadailustrasianima si</p>
5	<p>Slide Menu PengertianPersamaan Linear DuaVariabel.</p> 	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bias link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2. TidakadatombolTutup untuk slide pengertianpersamaan linear</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya slide inidiberitomboltutup (Close) untukkembalikemateri Slide di depannya</p>
6	<p>Slide Menu Perbedaan PLDV dan SPLDV</p>	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bias link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p>

		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk mengembalikan materi Slide di depannya
7	<p>Slide Menu Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV</p>	1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamih menu materi yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segera menutup ketika materi yang dituju sudah tampil.
		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk mengembalikan materi Slide di depannya
		3. Label Menu pull down tidak samadengan label slide yang dituju.	Nama menu pull down sebaiknya samadengan label slide yang dituju. (Pada Pull down tertulis: Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV pada tampilan slide yang dituju tertulis Menentukan akar SPLDV dengan substitusi dan eliminasi.)
8	<p>Slide Materi Ajar Model matematika terkait persamaan linear dua variabel</p>	1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamih menu materi yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segera menutup ketika materi yang dituju sudah tampil.
		2. Tidak ada tombol Tutup untuk slide	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close)

		pengertian persamaan linear	untuk kembali ke materi Slide di depannya
		3. Menu Pull Down tidak memiliki link ketika di klik	Menu pull down dihilangkan saja karena tidak ada slide yang dituju ketika di klik.
9	Slide Materi Ajar Penyelesaian Model matematikaterkait persamaan linear dua variabel	1. Tidak ada tombol Tutup untuk slide pengertian persamaan linear	Sebaiknya slide ini diberi tombol tutup (Close) untuk kembali ke materi Slide di depannya
		2. Menu Pull Down tidak memiliki link ketika di klik	Menu pull down dihilangkan saja karena tidak ada slide yang dituju ketika di klik.
		3. Penulisan Label slide dan Tombol Menu Navigasi tidak konsisten (pada Label slide tertulis variable pada menu tertulis variable)	Label menu disesuaikan dengan variabel.
10	Materi Uji	1, Icon Rumah bisanya untuk perintah Home (Menu Utama), bukan untuk tombol Kembali	Icon berbentuk rumah sebaiknya digunakan untuk Tombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dan diletakkan paling atas.
		2. Letak tombol Kembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebih baik diletakkan di Menu navigasi paling bawah dengan icon panah ke kiri
		2. Nama Menu Materi Uji belum sesuai dengan fungsinya	2. Menu Materi Uji sebaiknya diganti Materi Latihan, karena pada aktivitasnya berupa latihan soal dan ada respon benar / salah ketika di jawab.
		4. Tombol Tutup Pada Materi Uji kurang sesuai	Pada Akhir aktivitas uji (latihan) tombol tutup sebaiknya

			dakuntukkeluar program, tetapiuntukkembalikem enuutama
--	--	--	--




PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

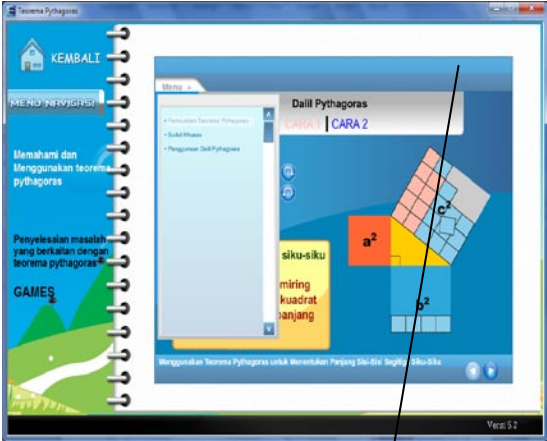
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy-or.id>, e-mail: info@btkp-diy.or.id

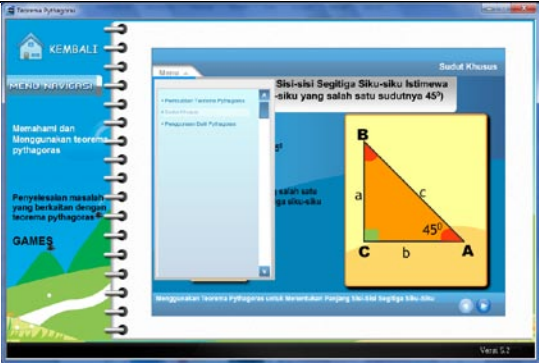
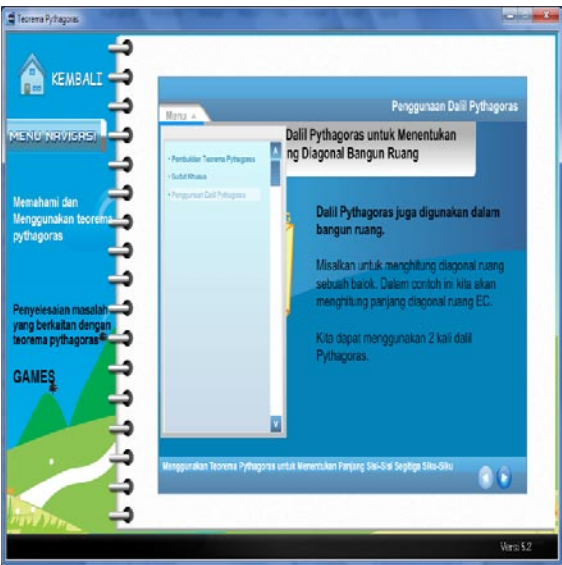
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

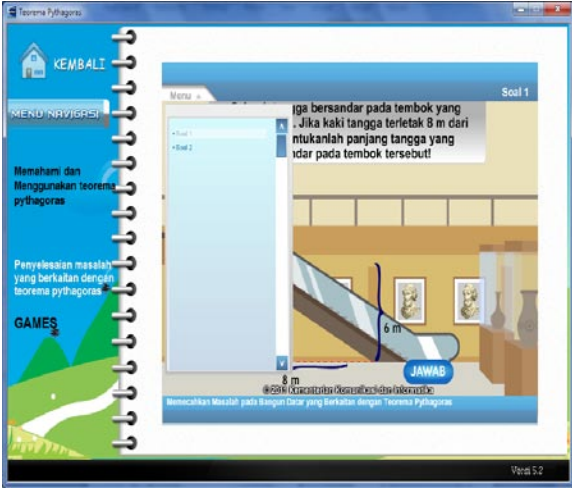
Nama Pengkaji : Sudaryanto
Sekolah : SMP Negeri 1 Depok
JudulMateri : Teorema Pythagoras
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VIII

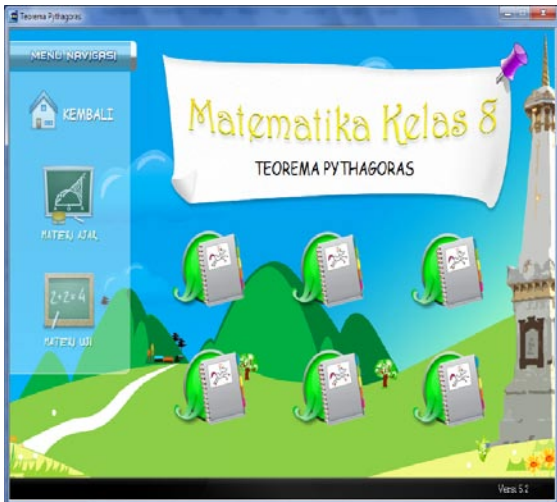
No	Bagian yang salah/ KurangTepat	JenisKesalahan	Saran Perbaikan
1	Slide Pembuka Menu materi Ajar dan Menu MateriUji 	1. CursorberbentukTang anpadapilihan menu tidakmemiliki link ke slide yang ditujuketika di Klik. (PadaNama Menu Materi Ajar danMateriUjisudahpu nya link)	1. CursorberbentukTanga npadagambar menu sebaiknydilinkanke slide yang dituju. Samadengan link yang adapadanama Menu Materi Ajar danMateriUji. Agar semakinmempemudahp enggunabernavigasi.
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadiga ntiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanad arspnbenar / salahlangsungsetalahdij awab.
2	Slide Materi Ajar 	1. Pada Slide Materi Label MateriAjarTidak Ada.	Sebaiknya slide iniadalaberl Materi Ajar , supayaadakonsistensida nruntutdengantombolse belumnya. Atau Icon (tombol)Materi Ajar ditampilkanlebihk ontrasdaripadamateri U ji
		2, Icon Rumahbisanyauntukp erintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKe mbali	Icon berbentukrumahsebaikn yadipergunakanuntukT ombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka)

			dandiletakkan paling atas.
		3.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Kompetensi
		4. Icon bukutidakadaLinknya (Nama Icon sudahadalinknya)	Icon bukusebaiknyadiberi link samadengan label iconnya, karenasacaraumumperhatianpenggunapadaicon nyabukanpada label iconnya.
		5. Musikberjalanterusdal amwaktu lama, tanpaadatomboluntuk mematikan	Sebaiknyaadatomboluntukmematikan music intrumen, karenatidaksemuapenggunanyamandenganmusik.
3.	Slide Materi Ajar	1, Icon Rumah biasa dugunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		2 Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
	diberi label Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras	3. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggukenadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
		4. Label untuk slide Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras kurang kontras	Label untuk slide ini perlu dibuat lebih kontras atau pada bagian atas slide ini diberi label Memahami dan Menggunakan Teorema Pythagoras.

4	<p>Slide Menu Pembuktian Teorema Pythagoras.</p>  <div data-bbox="239 1221 617 1348">Diberi label Pembuktian Teorema Pythagoras</div>	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyamahi materi yang ditampilkan</p> <p>2. Slide ini tidak memiliki label slide.</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segera ditutup ketika materi yang dituju sudah tampil.</p> <p>Sebaiknya pada sisi kanan atas diberi label Pembuktian Teorema Pythagoras. Agar pengguna mengenal tahap slide yang sedang dipelajari dan konsisten dengan slide-slide yang ada pada menu ini.</p>
		<p>3, Icon Rumah biasa digunakan untuk perintah Home (Menu Utama), bukan untuk tombol Kembali</p> <p>4 Letak tombol tidak konsisten. . Letak tombol Kembali (Back) (Pada slide sebelumnya ada di bawah tulisan Menu Navigasi.</p> <p>5. Tombol Menu Navigasi, cukup menganggu karena ada ikon tombol yang punya fungsi, padahal hanya label</p>	<p>Icon berbentuk rumah sebaiknya digunakan untuk Tombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dan diletakkan paling atas.</p> <p>Tombol Kembali (Back) lebih baik diletakkan di Menu navigasi paling bawah dengan icon panah ke kiri sesudah tombol Games</p> <p>Tombol Menu Navigasi dihilangkan saja</p>
5	<p>Slide Menu Sudut Khusus</p>	<p>1. Pull Down menu ketika di klik bias link</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu</p>

		ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan	segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.
		2, Icon Rumah biasa dugunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.
		3Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
		4. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.
		5. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggu karenadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkansaja
6	Slide Menu Penggunaan Dalil Pythagoras. 	1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menyanyasihmenutu pimateri yang ditampilkan	Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikamateri yang ditujusudahtampil.
		2Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games
		3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.

		4. Tombol Menu Navigasi, cukupmenggangukar enadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkkansa ja
7	<p>Slide Menu Penyelesaian masalah yang terkait dengan teorema pythagoras</p> 	<p>1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menunyamasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2. Label slide menu kurang tepat letaknya</p> <p>2Letaktomboltidakkon sisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.</p> <p>3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya</p> <p>4. Tombol Menu Navigasi, cukupmenggangukar enadikiratombol yang punyafungsi, padahalhanya label</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya letak label menu tidak di bawah tetapi di atas karena berfungsi sebagai judul/heading slide.</p> <p>TombolKembali(Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisudahtom bolGames</p> <p>Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.</p> <p>Tombol Menu Navigasidihilangkkansa ja</p>
8	<p>Slide Menu Penyelesaian masalah yang terkait dengan teorema pythagoras</p> <p>Soal 2</p>	<p>1. Pull Down menu ketika di klikbisa link ke Slide yang dituju, tetapi pull down menunyamasihmenutu pimateri yang ditampilkan</p> <p>2.Label slide menu kurang tepat letaknya</p>	<p>Sebaiknya Pull down menu segeramenutupketikama teri yang ditujusudahtampil.</p> <p>Sebaiknya letak label menu tidak di bawah tetapi di atas karena berfungsi sebagai judul/heading slide.</p>

		3. Animasi gadis yang mengucapkan sesuatu tetapi tidak ada suara cukup mengganggu	Animasi gadis tersebut dihilangkan saja.	
		2Letaktomboltidakkonsisten. . LetaktombolKembali (Back) (Pada slide sebelumnyaada di bawahtulisan Menu Navigasi.	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekirisesudahtombol Games	
		3. Tombol Kembali tidak kembali ke slide sebelumnya	Tombol kembali dilinkan ke slide sebelumnya, bukan ke tombol menu materi ajar.	
		4. Tombol Menu Navigasi, cukupmengganggu karenadikira tombol yang punyafungsi, padahalhanya label	Tombol Menu Navigasidihilangkkan saja	
10	MateriUji		1. Label materi uji belum ada	Sebaiknya slide ini diberi label Materi Uji atau tombol materi Uji di sisi kiri slide dibuat lebih kontras dibandingkan tombol yang lain
		2, Icon Rumah biasa digunakanuntukperintah Home (Menu Utama), bukanuntuktombolKembali	Icon berbentukrumahsebaiknyadipergunakanuntukTombol Home atau link ke (Menu Utama / Pembuka) dandiletakkan paling atas.	
		2.Letak tombolKembali (Back)	Tombol Kembali (Back) lebihnyamandiletakkan di Menu navigasi paling bawahdengan icon panahkekiri	
		2. Nama Menu MateriUjibelumsesuai denganfungsinya	2. Menu MateriUjisebaiknyadigantiMateriLatihan, Karenapadaaktivitasnya berupalatihansoaldanadareponbenar / salahketikadijawab.	
		4. TombolTutupPada	PadaAkahiraktivitasuji	

		MateriUjikurangse suai	(latihan) tomboltutupsebaiknyati dakuntukkeluar program, tetapiuntukkembalik em enuutama
--	--	---------------------------	---





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


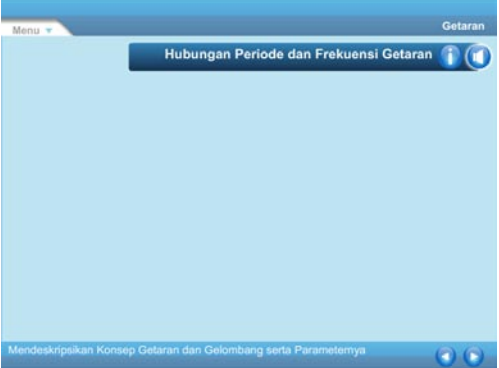


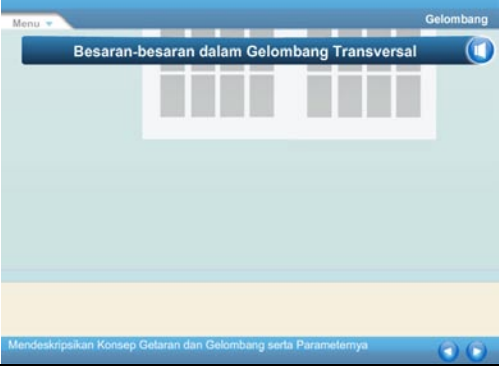
Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mai: info@btkp-diy.or.id

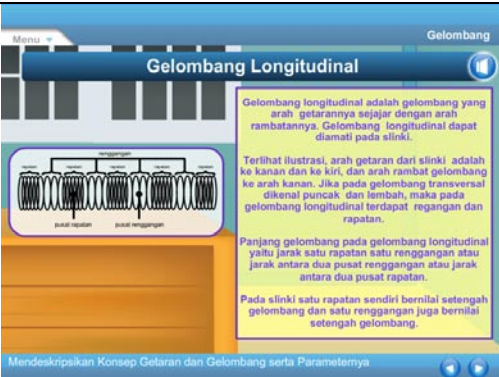

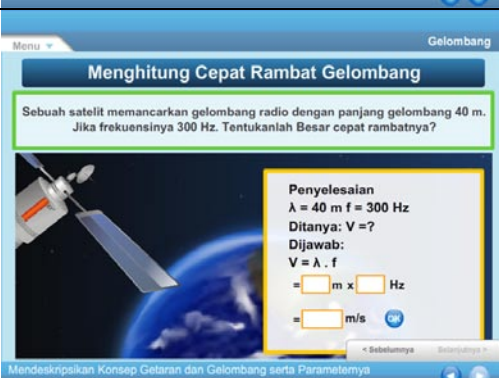


LEMBAR PENGKAIJAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY YAHUN 2014





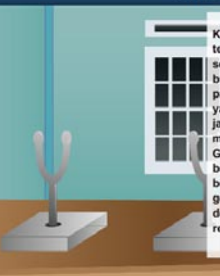
Nama Pengkaji : Suparyanto, S.Pd.T
Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 3 Tempel
Judul Materi : Getaran dan Gelombang
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : Kelas 8



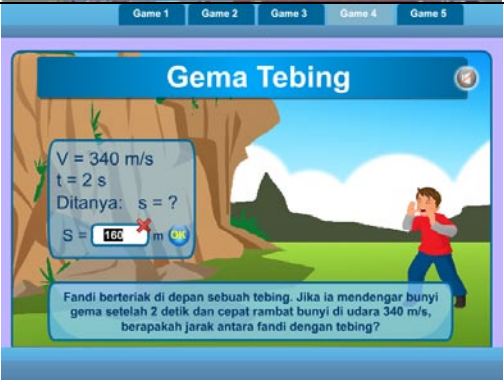
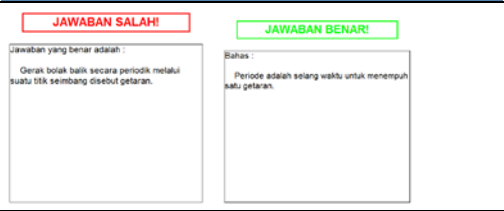
A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		<p>Angka delapan bagian kanan, bulatannya tidak ful melengkung. Seolah-olah terpotong dengan objek yang lain.</p> <p>Judul “Getaran dan Gelombang”, tidak ada animasi dan bentuk huruf monoton.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Materi Ajar Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.▪ Materi Uji Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.	<p>Perbaiki tulisan angka 8.</p> <p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki link tombol, jika gambar animasi di-klik, maka akan masuk frame yang dituju, materi ajar dan materi uji.</p>
		<p>Judul “Getaran dan Gelombang”, tidak ada animasi dan bentuk huruf kurang menarik.</p> <p>Animasi paku yang menancap ke kertas, kurang smooth.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi tombol Kompetensi tidak simetris.▪ Tombol materi “Konsep Getaran dan Gelombang”,	<p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki animasi paku yang menancap pada kertas.</p> <p>Apabila tombol ini merupakan bagian materi ajar, maka posisinya di tengah, menjadi satu dengan tombol tekanan pada benda dan games.</p> <p>Ubah animasi saat hover, tulisan berubah warna</p>

		<p>“Konsep Bunyi” dan Games kurang menarik.</p> <p>Perubahannya hanya mouse berubah menjadi tangan.</p>	<p>menjadi putih.</p>
		<p>Suara narasi terpotong hanya sampai pada ...dalam satu detik. Setelah itu diam.</p>	<p>Semua teks dibaca sampai selesai, sehingga informasi utuh tidak terpotong.</p>
		<p>Pada frame ini tidak ada animasi gambar. Atau suara menunjukkan gambar percobaan, tapi tidak jelas mana yang dimaksud percobaannya..</p>	<p>Kalo informasi ini merupakan kesimpulan dari percobaan gamba sebelumnya, seharusnya tidak pindah frame.</p>
		<p>Tombol menu, jika tidak diklik tutup,tidak akan menutup.</p>	<p>Perbaiki tombol menu, jika mouse sudah tidak berada diatasnya, maka menu akan menggulung sembunyi.</p>
		<p>Ketika animasi diklik dan tombol suara ditekan bersamaan, maka suara akan bertabrakan dan suara ada 2.</p> <p>Animasi akan mengulang, ketika diklik dan diklik lagi.</p>	<p>Perbaiki pergantian animasi, klik mana yang terakhir, itu yang bersuara.</p> <p>Animasi setelah diklik dan klik berikutnya harusnya animasi berhenti, bukannya berjalan terus. Fungsinya mirip pause.</p>
		<p>Terdapat perintah untu melakukan simulasi, akan tetapi tidak animasi yang muncul.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan animasi dari simulasi tersebut.</p>

	<p>Suara narasi berhenti pada kalimat ...arah rambatannya. Tidak selesai sampai akhir.</p>	<p>Perbaiki animasi suara narasi terhadap semua teks.</p>
	<p>Terdapat perintah untu melakukan simulasi, akan tetapi tidak animasi yang muncul.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan animasi dari simulasi tersebut.</p>
	<p>Pada frame sebelumnya terdapat suara narasi, akan tetapi pada frame ini tidak ada.</p>	<p>Perbaiki dengan menambahkan suara narasi.</p>
	<p>Animasi yang sudah berjalan tidak bias diklik lagi.</p>	<p>Perbaiki animasi, jika diklik pemain yang lain, maka akan dimainkan lagi. Begidtu seterusnya untuk gambar yang lain.</p>
	<p>Sebelum suara narasi untuk menjelaskan tentang bunyi, tulisan “Bunyi adalahbergetar” sudah muncul dahulu. Sehingga user sudah tahu terlebih dahulu, sebelum suara narasi.</p>	<p>Perbaiki kemunculan tulisan “Bunyi adalahbergetar”, akan keluar setelah suara narasi selesai.</p>

<div><div>Menu</div><div>Frekuensi Gelombang Bunyi</div><div><div>Frekuensi Gelombang Bunyi</div><div>Geser jenis hewan yang sesuai ke dalam kotak jenis frekuensi gelombang bunyi yang diperlihatkan.</div><div><div>Infrasonik</div><div></div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div>	<p>Posisi kota infrasonic dan kotak gambar tidak simetris, kurang ke bawah.</p>	<p>Perbaiki posisi tata letak gambar.</p>
<div><div>Menu</div><div>Nada dan Desah</div><div><div>Nada dan Desah</div><div>Klik benda-benda di bawah ini</div><div><div>Nada</div><div><div>Nada adalah bunyi yang frekuensi dan periodenya teratur.</div></div><div><div>Desah</div><div><div>Desah adalah bunyi yang frekuensi dan periodenya tidak beraturan</div></div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div></div>	<p>Ketika harmoni diklik muncul suara harmoni dilanjutkan suara narasi. Ketika gambar yang lain diklik, maka akan muncul suara baru yang muncul menimpa suara yang sebelumnya. Sehingga tidak terdengar jelas suara narasi tersebut oleh user.</p>	<p>Perbaiki pergantian animasi yang berjalan. Ketika animasi diklik, suara yang lain berhenti dan bergantian dengan suara yang baru.</p>
<div><div>Menu</div><div>Frekuensi dan Nada</div><div><div>Hubungan Frekuensi dan Nada</div><div>Nada adalah perbandingan nada-nada yang memiliki frekuensi tertentu. Nada standar internasional adalah nada A, dengan frekuensi 440 Hz. Berdasarkan hal itu, maka frekuensi nada lain dapat ditentukan dengan membandingkan nada yang ingin diketahui frekuensinya dengan nada yang sudah diketahui frekuensinya. Misalnya : a. frekuensi nada C berbanding frekuensi nada E adalah: $f_C : f_E = 24 : 30$, b. frekuensi nada C berbanding frekuensi nada G adalah: $f_C : f_G = 24 : 36$.</div><div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div>	<p>Pada narasi pertama muncul diikuti kemunculan tulisan “Nada”, jika tombol sebelumnya diklik, maka tulisan akan hilang dan berhenti.</p> <p>Ketika muncul gambar not, suara sempat berhenti dan melanjutkan narasi kembali.</p>	<p>Perbaiki tombol sebelumnya, jika diklik maka tidak aka nada perubahan apapun.</p> <p>Perbaiki animasi suara narasi dengan tidak berhenti atau hilang ketika gambar not muncul.</p>
<div><div>Menu</div><div>Frekuensi dan Nada</div><div><div>Hubungan Frekuensi dan Nada</div><div>Sekarang, jika diketahui frekuensi nada A sebesar 440 Hz, hitunglah besar frekuensi nada G.</div><div>Jawab :</div><div>Dari deretan nada dan frekuensi pada tabel diperoleh perbandingan frekuensi nada A dan G adalah 40 : 36.</div><div>Jadi, $f_A : f_G = \frac{\quad}{\quad} : \frac{\quad}{\quad}$</div><div>$f_G = \frac{\quad}{\quad} \times f_A = \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$</div><div>OK</div><div>Jadi, frekuensi dasar G adalah <input type="text"/> Hz.</div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div>	<p>Tidak ada suara narasi apapun pada frame ini.</p>	<p>Tambahkan animasi suara narasi.</p>
<div><div>Menu</div><div>Resonansi</div><div><div>Resonansi</div><div>Ketika satu garputala bergetar, getaran tersebut mampu menggetarkan udara di sekelilingnya sehingga menimbulkan bunyi. Getaran ini diteruskan oleh partikel-partikel udara sehingga garputala lain yang mempunyai frekuensi sama dan jaraknya berdekatan akan bergetar dan menimbulkan gelombang bunyi pula. Garputala yang mempunyai frekuensi berbeda tidak akan terpengaruh. Proses bergetarnya garpu tala yang lain karena getaran dari garpu tala yang dipukul dengan frekuensi yang sama ini dinamakan resonansi.</div><div></div></div><div>Mendeskripsikan Konsep Getaran dan Gelombang Serta Parameternya</div></div>	<p>Tidak ada penekanan huruf “Resonansi”, sehingga tidak pengaruh penting tidaknya resonansi.</p>	<p>Beri penekanan teks “resonansi” yang membedakan dengan tulisan lainnya. Bias di cetak miring atau garis bawah.</p>

	<p>Ketika gambar diklik bersamaan, maka suara narasi akan bercampur dengan suara narasi yang lain. Sehingga user tidak bias mendengar dengan jelas.</p>	<p>Perbaiki animasi gambar, ketika gambar diklik maka animasi gambar yang lain berhenti.</p>
	<p>Setelah suara animasi pesawat terbang, tiba-tiba berhenti. Tidak ada suara narasi, padahal frame sebelumnya ada suara narasi.</p>	<p>Tambahkan suara narasi.</p>
	<p>Pada frame ini, ketika tombol OK diklik, tidak terjadi apa-apa.</p> <p>Pada kotak pengisian, user tidak bias mengetikan angka 7 dan 8.</p>	<p>Perbaiki animasi tombol OK.</p> <p>Perbaiki script perintah animasi, sehingga user bias memasukan angka 7 dan 8.</p>
	<p>Hampir semua pengaturan margin jawaban dalam kotak tidak simetris. Terlalu mepet dengan garis.</p>	<p>Perbaiki margin tulisan dalam kotak jawaban.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum media “Gelombang dan Getaran” ini masih banyak perbaikan, baik dari segi tombol navigasi, suara dan gambar.

- Semakin ke dalam materi, animasi dan suara ataupun musik berkurang. Bahkan tidak ada. Hal ini cukup mengurangi kenyamanan user dalam menggunakan media ini.
- Setiap frame perlu adanya cek ulang. Pada setiap frame terdapat judul yang double, sehingga ini membuang waktu user untuk membacanya.
- Kualitas suara narasi setiap frame berbeda-beda, baik tingkat kekerasan maupun kejelasan suara.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media,

Suparyanto, S.Pd.T



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN


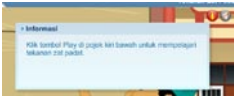

Alamat: Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
Website: <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mai: info@btkp-diy.or.id

LEMBAR PENGKAIJAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY YAHUN 2014

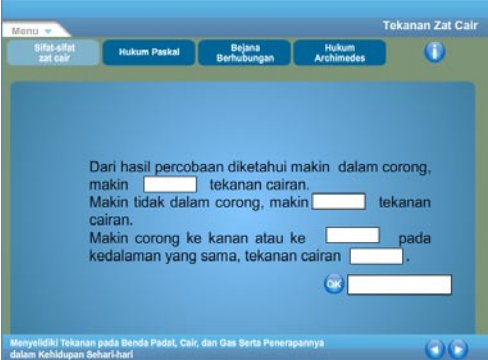


Nama Pengkaji : Suparyanto, S.Pd.T
Sekolah/ Instansi : SMP Negeri 3 Tempel
Judul Materi : Tekanan
Mata Pelajaran : IPA
Jenjang : SMP
Kelas : Kelas 8




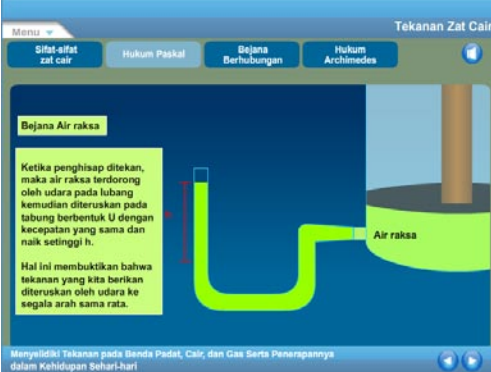
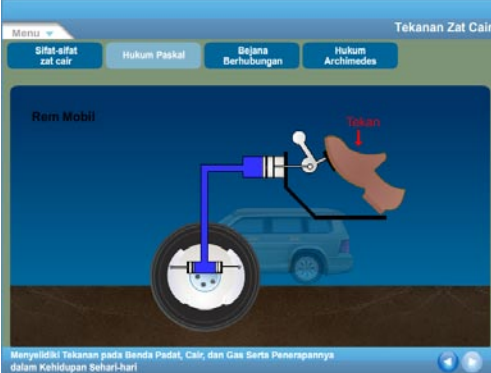

A. Form Pengkajian

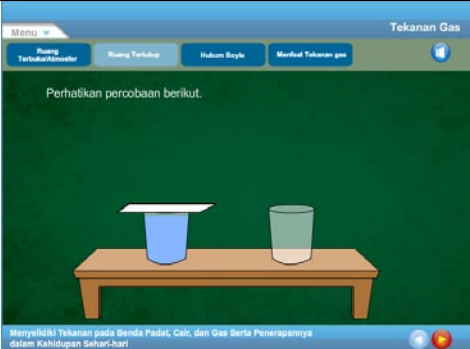

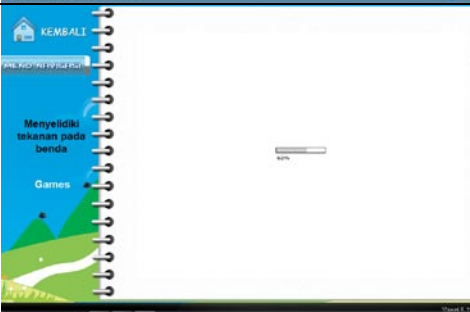
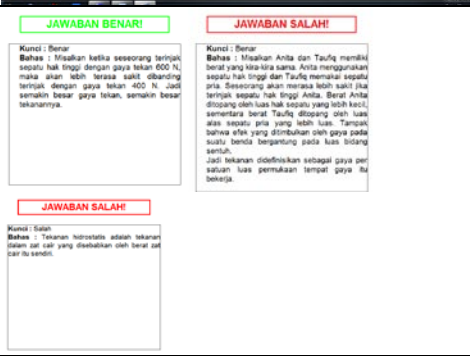
No	Bagian yang salah/ Kurang tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		<p>Angka delapan bagian kanan, bulatannya tidak full melengkung. Seolah-olah terpotong dengan objek yang lain.</p> <p>Judul “Tekanan”, tidak ada animasi dan bentuk huruf monoton.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Materi Ajar Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.▪ Materi Uji Terdapat animasi gambar gerak, jika diklik tidak ada pengaruh.	<p>Perbaiki tulisan angka 8.</p> <p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki link tombol, jika gambar animasi di-klik, maka akan masuk frame yang dituju, materi ajar dan materi uji.</p>
		<p>Judul “Tekanan”, tidak ada animasi dan bentuk huruf kurang menarik.</p> <p>Animasi paku yang menancap ke kertas, kurang smooth.</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi tombol Kompetensi tidak simetris.▪ Tombol “Menyelidiki tekanan pada benda” dan	<p>Perbaiki jenis huruf dan animasi kemunculan judul tersebut.</p> <p>Perbaiki animasi paku yang menancap pada kertas.</p> <p>Apabila tombol ini merupakan bagian materi ajar, maka posisinya di tengah, menjadi satu dengan tombol tekanan pada benda dan games.</p> <p>Perbaiki posisinya, jarak atas dengan bawah sama.</p>

		<p>“Games” kurang simetris. Jarak atas dan bawah tidak sama, kesannya bawah masih longgar.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tombol materi “Menyelidiki tekanan pada benda” dan Games kurang menarik. Perubahannya hanya mouse berubah menjadi tangan.	<p>Ubah animasi saat hover, tulisan berubah warna menjadi putih.</p>
	Musik pembuka.	<p>Musik yang berjalan antara intro dan menu utama sama. Seharusnya dibedakan,walaupun jedanya pendek.</p>	<p>Saran musik berganti saat masuk menu utama.</p>
		<p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tooltip I atau informasi yang muncul, menutupi sebagian animasi.  <ul style="list-style-type: none">▪ Menu, ketika diklik maka muncul submenu.  <p>Lebar bawah atau ruang kosong bawah terlalu luas, sehingga tidak nyaman dilihat.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Posisi Tombol Play tidak simetris. Padahal pada next frame, posisi tombol berada di sebelah kanan bawah▪ Tombol Sound, posisinya mengurangi keutuhan gambar animasi. <p>Warna taskbar atas dan bawah tidak simetris warnanya.</p> <p>Judul “Tekanan Zat Padat” letaknya di kanan.</p>	<p>Kalo tombol i ini bertujuan supaya user meng-klik tombol play, lebih baik ini dihilangkan dan diganti dengan penambahan animasi tulisan “Tekan disini” di samping kiri Tombol Play. Sehingga ada penekan pada tombol play.</p> <p>Perpendek background, sesuai dengan jarak untuk 3 submenu tersebut.</p> <p>Ubah posisi tombol play di taskbar bawah, sebelah kanan sendiri.</p> <p>Pindah letaknya di atas, paling kanan.</p> <p>Ubah dengan warna gradasi biru ke terang atau warna 3D.</p> <p>Ubah di tengah atau paling kiri.</p>

	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Padat</div><div><div>Informasi</div><div>Makin besar gaya yang diberikan, makin besar tekanan yang dihasilkan jika luas permukaannya tetap.</div><div>Makin kecil luas permukaan bidang tekan, makin besar tekanan yang diberikan jika gaya yang diberikan tetap.</div></div><div></div></div>	<p>Saat animasi berjalan, suara keras. Akan tetapi saat pembacaan inti materi (informasi), suara mengecil dan tidak terdengar jelas.</p> <p>Informasi ini muncul ketika tombol mouse berada diatas tombol i. ini mengurangi penekanan pentingnya materi.</p> <p>Tombol suara, jika di OFF kan, suara berhenti. Tetapi jika animasi paku 1 selesai, saat mulai animasi paku 2 maka suara muncul kembali.</p>	<p>Suara diperkeras atau disamakan dengan yang awal.</p> <p>Informasi ini muncul secara otomatis setelah animasi (pemukulan paku) selesai. Saran, ketika animasi selesai, keterangan tersebut muncul sendiri (otomatis) tanpa harus mouse didekatkan pada tombol i.</p> <p>Perbaiki tombol suara, jika animasi paku 1 selesai dan mulai animasi paku 2, suara tetap hilang. Begitu juga dengan animasi paku 3. Sekali klik, maka suara tidak terdengar untuk semua animasi.</p>
	<div><div>Dengan besar gaya yang sama, makin kecil luas permukaan ujung paku, maka makin mudah paku masuk ke dalam kayu. Begitu pula dengan pisau, makin tajam pisau, makin mudah untuk mengiris daging.</div><div>Pada kedua contoh tersebut, ada hubungan antara gaya dan luas permukaan bidang tekan. Hubungan tersebut dinyatakan oleh Pascal dengan besaran yang disebut tekanan.</div><div><div>pisau tajam</div><div>pisau tumpul</div></div><div></div></div>	<p>Suara pada frame ini lebih kecil dari frame sebelumnya.</p> <p>Warna background yang terdiri dari 2 warna membuat tata letak antara tulisan dan animasi tidak simetris.</p> <p>Tulisan dibuat tebal (bold) dan font standart, sehingga terkesan rapat dan kurang nyaman dilihat dan dibaca.</p>	<p>Suara diperkeras, setidaknya sama dengan sebelumnya.</p> <p>Ubah posisi warna background, yang warna cokelat tua agak ke atas, sehingga membagi dua letak tulisan dan animasi berbeda.</p> <p>Tulisan tidak perlu ditebalkan. Ditambahkan animasi keluarnya teks ini seiring dengan suara yang terdengar.</p>
	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Padat</div><div><div>Menurut Blaise Pascal (1658), tekanan berbanding lurus dengan gaya dan berbanding terbalik dengan luas permukaan alas / bidang tekan.</div><div>$P = \frac{F}{A}$</div><div>dengan: P = tekanan (N/m² atau Pascal) F = gaya (N) A = luas permukaan alas / bidang tekan (m²). Satuan tekanan dalam sistem internasional, yaitu N/m² disebut juga Pascal (Pa) 1 p_a = 1 N/m². Tekanan merupakan besaran skalar karena tidak memiliki arah tertentu. Tekanan dinotasikan dengan huruf P.</div></div><div><div>Menyelidiki Tekanan pada Benda Padat, Cair, dan Gas Serta Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari</div></div></div>	<p>Tampilan: Tulisan muncul dengan animasi, tanpa ada suara dan musik. Hal ini mengurangi kesan animasi sebelumnya hilang.</p>	<p>Berikan suara narasi dari tulisan tersebut.</p>
	<div><div>Menu</div><div>Tekanan Zat Cair</div><div><div>Hukum Pascal</div><div>Bejana Berhubungan</div><div>Hukum Archimedes</div></div><div></div><div><div>Menyelidiki Tekanan pada Benda Padat, Cair, dan Gas Serta Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari</div></div></div>	<p>Animasi : saat panah ke bawah ditekan, beberapa menit tombol suara hilang. Sehingga user, untuk mengulang keterangan awal tidak bias.</p> <p>Pada saat tertentu tanda panah kebawah ditekan, animasi jarak h tidak berubah (diam). Padahal tanda panah masih bias digerakan.</p>	<p>Tombol suara tetap ada, jangan dihilangkan.</p> <p>Jika jarak h berhenti, seyogyanya corong juga berhenti. Artinya ketika tanda panah ditekan, corong tetap diam.</p>

		<p>Tombol 4 submenu diatas kurang simetris jaraknya.</p>	<p>Perbaiki jarak dan tempat tombol.</p>
		<p>User tidak akan tahu apa yang harus dikerjakan, ketika tidak menekan tombol i.</p> <p>Tata letak tulisan tidak simetris.</p>	<p>Tambahkan perintah untuk melengkapi kalimat secara langsung di atas soal tersebut.</p> <p>Perbaiki tata letak soal, supaya simetris.</p>
		<p>Tata letak gambar dan kalimat tidak simetris.</p> <p>Kalimat tidak ada background tersendiri, sehingga kesannya berantakan, tidak beraturan. Karena dibelakangnya terdapat warna biru dan hitam.</p> <p>Penggunaan warna tidak konstan hitam. Terkadang menggunakan putih.</p>	<p>Perbaiki tata letak gambar dan tulisan supaya simetris.</p> <p>Beri background tersendiri untuk tulisan atau warna hitamnya dihilangkan. Sehingga nyaman dilihat kalimatnya.</p> <p>Gunakan 1 warna yang pasti. Dan posisi tombol next dan prev, dipindah ke kanan.</p>
		<p>Tombol:</p> <p>Fungsi tombol i,kalo tidak diklik maka user tidak akan muncul perintah “untuk menekan tombol play”.</p> <p>Padahal user akan cenderung langsung klik tombol play,daripada tombol i.</p> <p>Tombol Play bentuknya tidak sepadan dengan warna belakang dan tombol lainnya.</p> <p>Tulisan terlalu kecil dan kurang mencolok. Serta tidak simetris letaknya.</p>	<p>Tombol i dihilangkan,diganti dengan animasi tulisan “klik disini” pada tombol play.</p> <p>Ubah dan sesuaikan dengan warna tombol lainnya, yang dominan biru.</p> <p>Perbesar bentuk tulisan dan beri background kotak/ persegi untuk penekanan pentingnya teks tersebut.</p>

	<p>Kalimat yang ditulis tidak lengkap, ada kurang. Sehingga mengurangi maknanya.</p> <p>Posisi tulisan menutupi gambar animasi.</p> <p>Animasi berjalan secara looping/ akan play lagi, tetapi suara tidak keluar dengan otomatis.</p>	<p>Perbaiki kaimat dengan benar.</p> <p>Letakkan tulisan diatas mobil atau bagian atas gambar, sehingga tulisan tidak menutupi animasi yang sedang berjalan.</p> <p>Jika animasi berjalan, maka suara juag harus terdengar dengan otomatis juga.</p>
	<p>Pada 2 frame ini tidak animasi atau musik yang berjalan, sehingga kurang menarik.</p>	<p>Tambahkan animasi suara atau musik.</p>
	<p>Informasi untuk meng-klik tombol Out dan In mengganggu layar di depan.</p>	<p>Hilangkan informasi ini, user sudah tahu dengan sendirinya karena terdapat tombol panah dengan animasi bergerak maju mundur.</p>
	<p>Tidak tombol replay atau untuk mengulangi animasi pada frame ini.</p>	<p>Tambahkan tombol replay di kanan bawah.</p>
	<p>Tidak ada penjelasan ataupun informasi tentang animasi apa yang sednag berjalan ini.</p>	<p>Tambahkan narasi suara atau informasi tulisan.</p>
	<p>Pada bagian ini terdapat gambar yang keluar duluan.</p>	<p>Perbaiki dengan menyembunyikan gambar tersebut.</p>

	<p>Pada frame ini suara narasi akan bertabrakan ketika tombol next ditekan (ketika narasi dibacakan, klik tombol next, maka ketika narasi belum selesai membaca, sudah terdengar suara yang lain).</p>	<p>Perbaiki pergantian suara narasi. Ketika tombol next ditekan, maka otomatis suara akan berganti dengan suara berikutnya.</p>
	<p>Posisi tombol Menu, ketika di klik submenu didalamnya dan gambar menu masih terbuka jika tidak ditutup.</p>	<p>Perbaiki pergantian tombol Menu, ketika mouse diarahkan keluar dari gambar menu maka akan otomatis menu akan menggulung sembunyi.</p>
	<p>Menu games tidak berjalan.</p>	<p>Perbaiki link gamesnya.</p>
	<p>Banyak posisi jawaban tidak simetris, tulisan tidak ada jarak dengan batas kiri kanannya.</p>	<p>Perbaiki posisi tata letak tulisan dan gambarnya supaya simetris.</p>

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum media “Tekanan” ini masih banyak perbaikan, baik dari segi tombol navigasi, suara dan gambar. Sebagian besar kekurangannya adalah pada posisi tata letak. Semakin ke dalam materi, animasi dan suara ataupun musik berkurang. Bahkan tidak ada. Jenis tingkatan keras tidaknya dalam tiap frame berbeda, ada yang keras ada tidak. Hal ini cukup mengurangi kenyamanan user dalam menggunakan media ini. Setiap frame perlu adanya cek ulang.

Yogyakarta, April 2014
Pengkaji Media,

Suparyanto, S.Pd.T



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

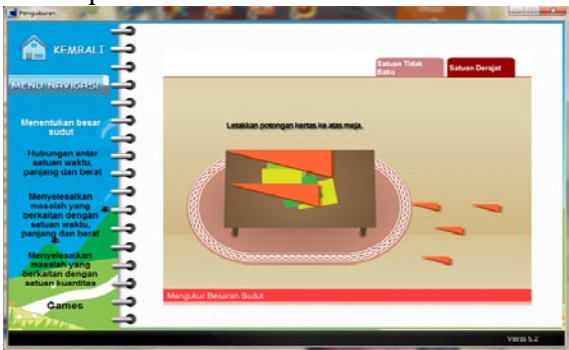
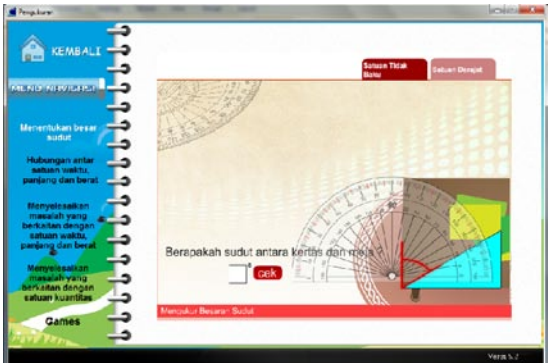
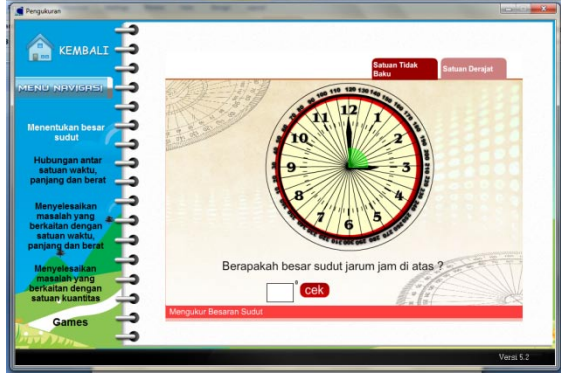
Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

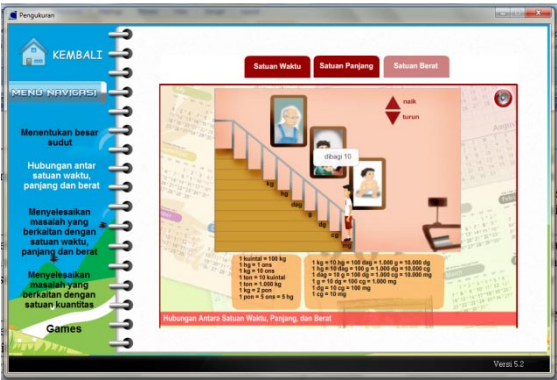


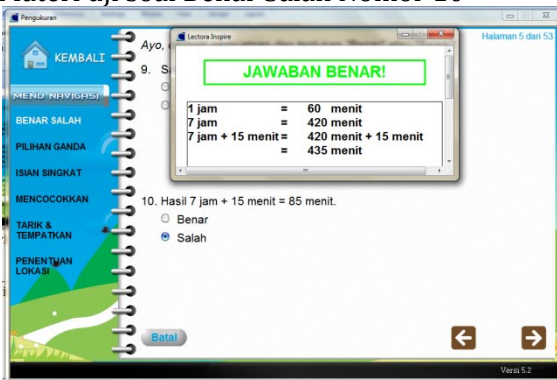
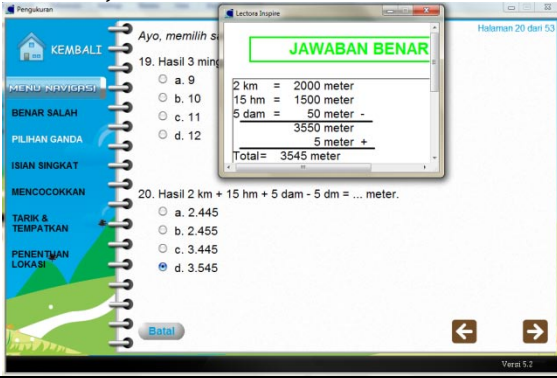
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

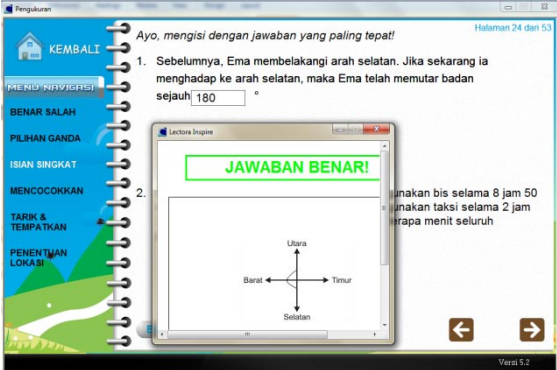
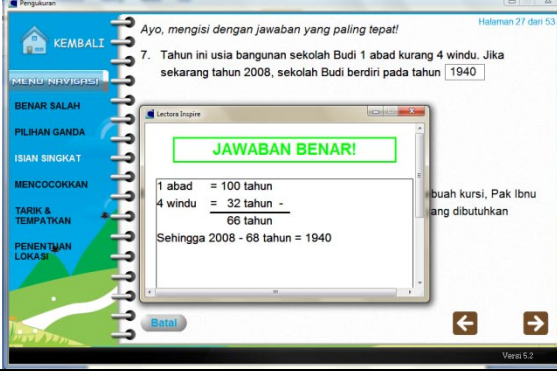
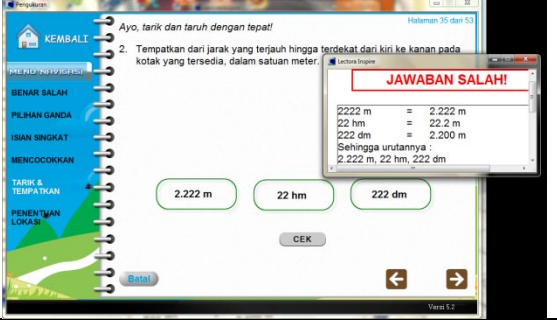
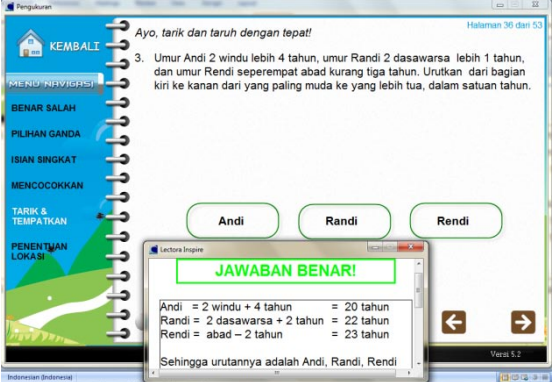
Nama Pengkaji : Susanti, S.Pd.
Sekolah / Instansi : SD Negeri Gentan Ngaglik

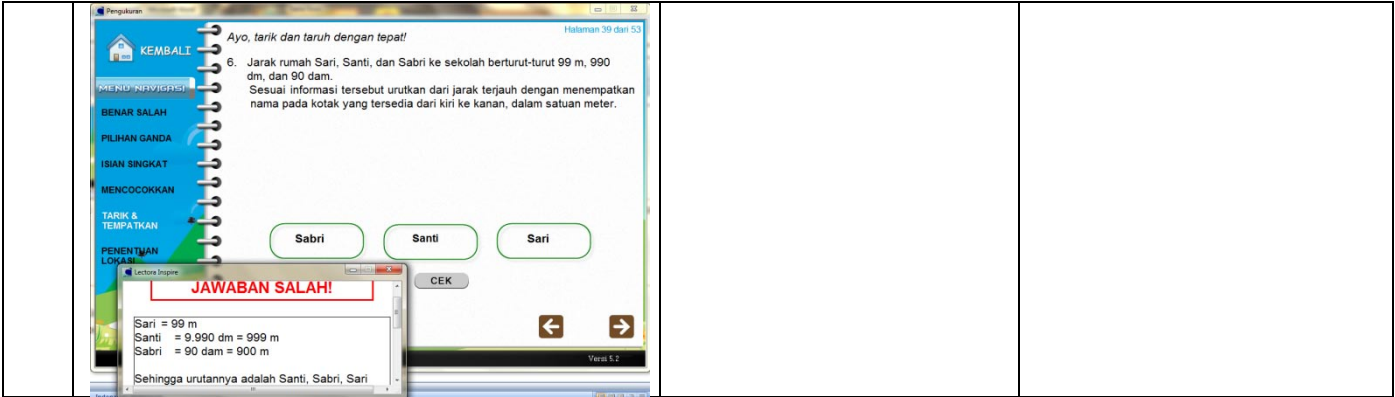
Judul Materi : Pengukuran
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : IV

A. Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Menentukan besar sudut dengan potongan kertas pada soal latihan 	Potongan kertas bentuknya saat belum ditempatkan tidak berhimpit dengan potongan kertas yang lain.	Sebaiknya diberi tombol pemutar untuk memutar potongan kertas supaya bentuknya dapat berhimpit dengan potongan lainnya
2.	Menentukan besar sudut dengan satuan derajat yaitu dengan busur pada soal latihan nomor ke-2 	Busur tidak dapat diputar untuk mengukur sudut supaya dimulai dari 0 derajat	Diberi tombol pemutar busur
3.	Menentukan besar sudut dengan satuan derajat yaitu dengan busur pada soal latihan nomor ke-4 	Untuk siswa kesulitan cara menghitungnya	Diberi panduan memberi tanda antara 120 dengan 130, misal huruf A. Di bawah diberi kotak untuk menuliskan besar sudut A kemudian dikali jumlah bagiannya. Siswa ditugaskan menghitung jumlah bagiannya barulah dihitung hasilnya. $\boxed{}^{\circ} \times \boxed{} = \boxed{}^{\circ}$ <p>Sudut A jumlah bagian</p>

4.	<p>Menu hubungan antar satuan waktu, panjang, dan berat, pada bagian Satuan berat</p> 	Tidak ada contoh soal latihan	Diberi contoh soal latihan mengubah satuan berat dari satuan yang satu ke satuan yang lain, misal dari kg ke gram.
5.	<p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan waktu, panjang, dan berat, pada soal nomor 6</p> 	Terlalu sulit untuk siswa SD jika gabungan kg dan ons dijadikan pon apalagi hasilnya bilangan desimal	Sebaiknya yang ditanyakan dalam bentuk ons atau soalnya dibuat agar apabila dijadikan pon tidak menjadi bilangan desimal.
6.	<p>Menyelesaikan masalah dengan satuan kuantitas</p> 	Tidak ada soal untuk gross dan rim	Diberi soal latihan
7.	<p>Materi uji soal Benar Salah Nomor 10</p> 	Penjelasan untuk jawaban “Salah” tidak sesuai dengan soal	Diganti seperti penjelasan untuk jawaban “Benar”
8.	<p>Materi Uji soal Pilihan Ganda nomor 20</p> 	Kunci salah	<p>Harusnya:</p> $ \begin{array}{rcl} 2 \text{ km} & = & 2.000 \text{ meter} \\ 15 \text{ hm} & = & 1.500 \text{ meter} \\ 5 \text{ dam} & = & 50 \text{ meter} \\ \hline & & 3.550 \text{ meter} \\ + & & \\ 5 \text{ dm} & = & 0,5 \text{ meter} \\ \hline & & 3.549,5 \text{ meter} \end{array} $

9.	<p>Materi uji soal isian nomor 1</p> 	Penjelasan tidak ada besar putarannya	Ditulisi 180 ° dan diberi arah panah
10.	<p>Materi uji soal Isian nomor 7</p> 	Penjelasan salah $100 - 32 = 62$	Harusnya $100 - 32 = 68$
11.	<p>Materi uji Soal Tarik dan Tempatkan nomor 2</p> 	Kunci salah (sudah benar jawabannya tapi feedback nya jawaban salah) penjelasan jawaban juga salah	Harusnya penjelasannya: $2222\text{ m} = 2.222\text{ m}$ $22\text{ hm} = 2.200\text{ m}$ $222\text{ dm} = 22,2\text{ m}$
12.	<p>Materi Uji soal Tarik dan Tempatkan nomor 3</p> 	Penjelasan jawaban tidak sesuai soal. Tertulis di media: Andi = 2 windu + 4 tahun = 20 tahun Randi = 2 dasawarsa + 2 tahun = 22 tahun Rendi = abad - 2 tahun = 23 tahun	Harusnya penjelasan jawaban sebagai berikut: Andi = 2 windu + 4 tahun = 20 tahun Randi = 2 dasawarsa + 1 tahun = 21 tahun Rendi = ¼ abad - 2 tahun = 23 tahun
13.	<p>Materi Uji soal Tarik dan Tempatkan nomor 6</p>	Kunci tidak sesuai dengan soal. Di soal Santi jarak rumahnya 990 dm, di kunci jawaban jarak rumah Santi 9.990 dm	Di soal jarak rumah Santi diganti 9.990 dm



B. Saran dan Kesimpulan
Media perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Yogyakarta, 08 April 2014
Pengkaji Media

Susanti, S.Pd.
NIP. 19860820 200902 2 006



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327




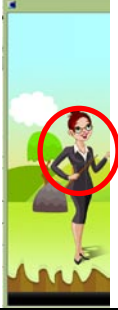
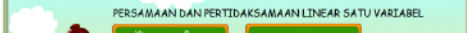


Website : , e-mail : info@btkp-diy.or.id

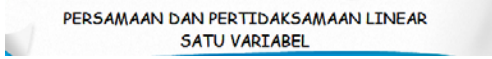

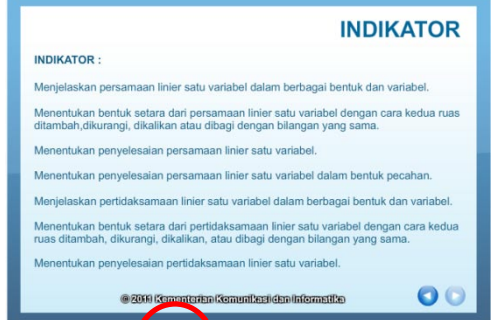
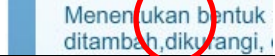
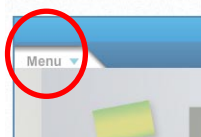
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

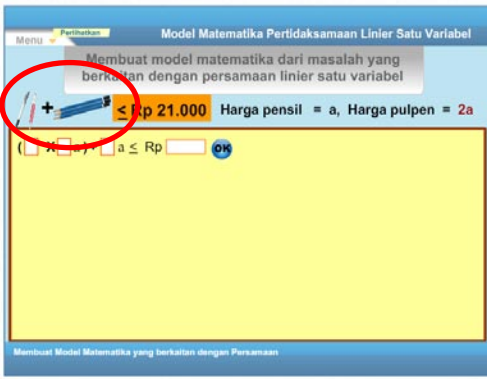
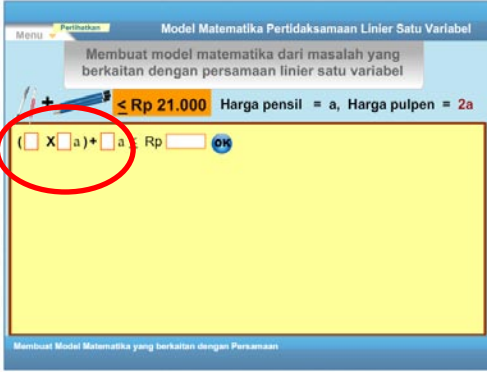
Nama Pengkaji : Toni Hermanto, A.Md
Sekoah / Instansi : SMPIT ABU BAKAR YOGYAKARTA

Judul Materi : Persamaan dan Pertidaksamaan Linier satu Variabel
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : VII



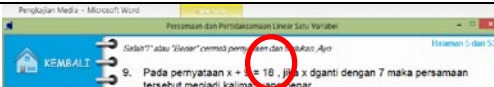
No	Screenshoot	Bagian yang salah / Kurang Tepat	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
01		Halaman Depan / Pembuka Judul "Matematika Kelas 7"	Warna Tulisan terang dan kurang gelap	Jika background terang seharusnya warna pada judul agak gelap agar terbaca dengan baik
02		Halaman Depan / Pembuka Judul	Grafik yang di tampilkan miring	Gambar grafik seharusnya tidak miring sehingga lebih jelas.

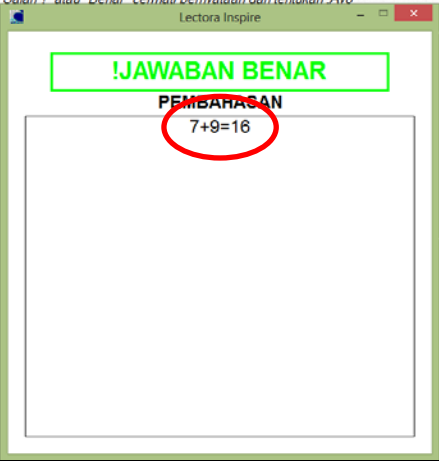
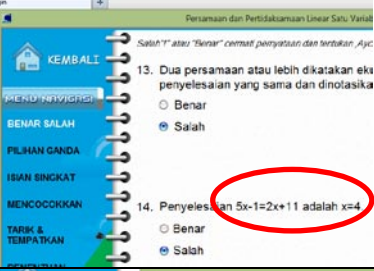
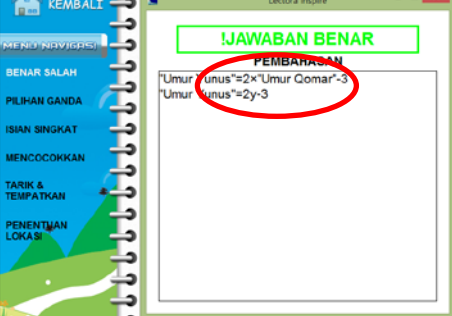
03		Halaman Depan / Pembuka Judul	Gambar tidak bisa di klik hanya text materi ajar dan materi uji yang bisa di klik	Jika gambar di papan bisa di klik lebih baik untuk memudahkan siswa dalam menjalankan media berikutnya
04		Halaman Depan / Pembuka Judul "Matematika Kelas 7"	Judul Melengkung	Akan terlihat lebih baik jika tulisan itu hanya lurus saja
05		Halaman Depan / Pembuka Judul "7"	Angka 7	Font bisa diganti yang lebih tegas atau lebih menunjukkan ke angka 7 Warna angka 7 terlalu cerah, kurang kontras dengan back ground
06		Halaman Depan / Pembuka Judul "Gambar Orang"	Gambar Orang atau Guru terlalu seksi	Bisa diganti dengan gambar yang lebih sopan
07		Halaman Depan / Pembuka Judul "Judul Konten"	Judul Konten ALL CAPS	Lebih baik judul di buat tidak huruf besar semua tetapi diawali huruf besar dan tidak satu baris tetapi dua baris
08		Halaman Materi Ajar	Font Matematika Kelas 7 terlalu ramai	Lebih baik di ganti dengan Font biasa yang lebih simpel
09		Halaman Materi Ajar	Warna Matematika Kelas 7 agak terang	Diganti warna Orange yang agak gelap

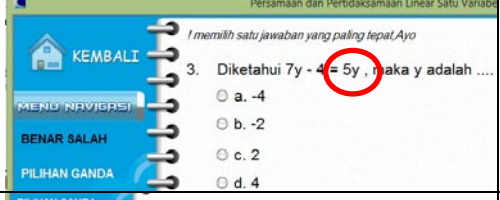
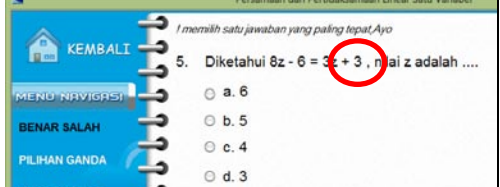
10		Halaman Materi Ajar	Halaman konten All Caps	Dibuat huruf besar hanya di pertama atau tiap kata diawali huruf besar
11		Halaman Materi Ajar	Tiap sub konten kotaknya transparan	Lebih baik tidak dibuat transparan agar lebih baik dan enak dibaca
12		Halaman Indikator dan Kompetensi	Tidak ada penomoran atau abjad	Akan lebih bagus jika diberi nomer atau abjad atau tanda simbol
13		Halaman Kompetensi	Kurang spasi	Di beri tambahan spasi
14		Navigasi menu tampilkan dan sembunyikan	Terlalu kecil	Agak dibesarkan untuk mempermudah siswa dalam menampilkan dan menutup menu


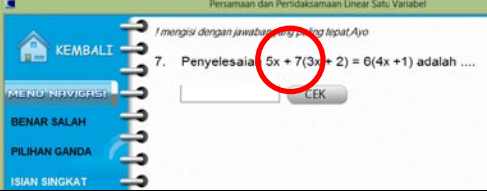
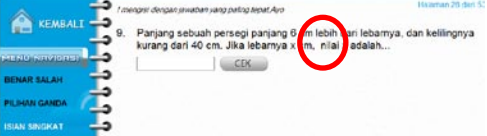
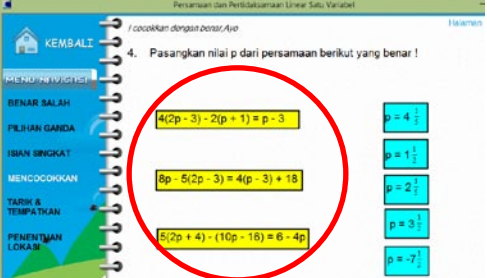
15		Gambar Bolpoint dan Pensil	Gambar terlalu kecil	Gambar terlalu kecil dan perlu di besarkan karena masih banyak space kosong di halaman bawahnya
16		Form Pengisian angka	Form Kotak putih terlalu kecil	Form dan font terlalu kecil padahal dibawahnya banyak halaman kosong yang bisa dimanfaatkan, solusinya gambar bolpoint dan pensi di perbesar ke bawah dan pertanyaan dan form di perbesar di turunkan kebawah lagi memanfaatkan space yang kosong

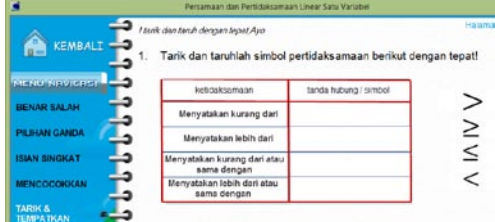

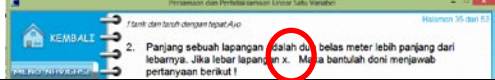
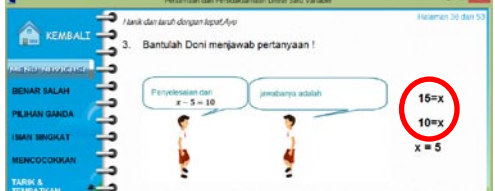
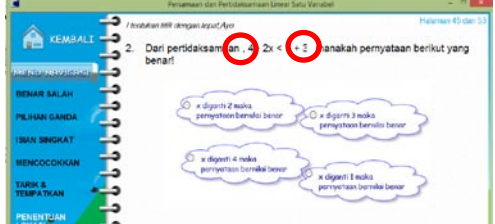
17		Halaman mengalikan kedua ruas	Animasi Halaman agak terlalu lama membuka	Slide membukanya agak di cepatkan biar tidak cenderung seperti aplikasi yang lambat
18		Menu navigasi	Menu navigasi tidak secara otomatis tertutup	Selain menu yang terlalu kecil menu navigasi setelah mengklik content tidak secara otomatis tertutup sehingga agak mengganggu tampilan yang sedang berjalan karena animasi berjalan secara otomatis
19		Halaman menyelesaikan pertidaksamaan	Setelah kata mengalikan spasi terlalu banyak	Space di kurangi

20		Halaman Menyelesaikan Model Matematika yang berkaitan dengan persamaan	Bambu yang besar dan tidak di potong	Seharusnya kalau mau membuat layang-layang otomatis bamboo akan di potong menjadi kecil tidak ukuran besar dan langsung di buat layang-layang, secara nalar tidak realistis bamboo yang masih utuh dibuat layang-layang, mungkin lebih baik animasinya ditambahi menjadi bamboo yang sudah di potong menjadi kecil
21		Halaman Game	Timer atau Waktu mengerjakan kurang pas	Jika melihat gambar game ini disana ada timer yang menunjukkan batas waktu kita mengerjakan, jika sampai waktu yang ditentukan siswa tidak bisa menjawab maka siswa tersebut tidak berhasil, tetapi secara tidak langsung game ini bisa diakali dengan tidak mengklik mulai tapi melihat dulu gambar tersebut sambil menghitung berapakah jawabannya, setelah dapat jawabannya baru kita klik mulai dan mengisi berapakah skornya, Saran kami ketika siswa mengklik game 1, 2, 3 dan seterusnya maka secara otomatis timer berjalan dengan otomatis
22		Halaman materi Uji benar salah	Kebanyakan spasi setelah angka 18	Space di hilangkan sebelum koma

23		Jawaban benar materi Uji Benar Salah	Tidak ada spasi	Di tambah spasi setiap setelah angka
24		Halaman Uji materi Soal benar salah No 14	Soal angka tidak ada spasi, baiknya jawaban benar dan jawaban salah	Di soal No 14 soal dalam angka tidak ada spasi kelihatan kurang memenuhi kaidah dalam penulisan, baik ketika mengklik jawaban benar dan salah isinya tidak ada spasi di halaman tersebut
25		Halaman uji materi soal benar salah No 17	Di jawaban benar dan salah uraian perlu ada spasi	Diberi spasi biar tidak kelihatan menumpuk antar angka

26		Halaman benar salah di Uji materi Jawaban benar No 19	Kebanyakan spasi setelah tanda kutip	Spasinya di hilangkan
27		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 1	Pilihan ganda abjad d kebalik dengan jawaban	Ditulis abjad dulu baru jawaban
28		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 3	Setelah huruf 5y ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma
29		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 4	Setelah huruf 2p ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma
30		Halaman Materi Uji Pilihan Ganda No 5	Setelah angka 3 ada spasi	Spasi dihilangkan sebelum koma

31		<p>Halaman Materi Uji isian singkat No 3 dan No 4</p>	<p>No 3 Setelah angka 4 ada spasi</p> <p>No 4 Setelah angka 5 ada spasi</p>	<p>Spasi dihilangkan sebelum koma</p>
32		<p>Halaman Materi Uji isian singkat No 7</p>	<p>Setelah angka 7 dan 6 tidak ada spasi</p>	<p>Perlu di beri spasi biar tulisan tidak saling menempel</p>
33		<p>Halaman Materi Uji isian singkat No 9</p>	<p>Setelah kata x cm, kebanyakan spasi</p>	<p>Spasi di kurangi</p>
34		<p>Halaman Materi Uji Mencocokkan No 4</p>	<p>Soal berwarna kuning perlu ada spasi di angka 4, 5 dan lainnya</p>	<p>Perlu di tambahi spasi</p>

35		Halaman Materi Uji Tarik dan Tempatkan No 1	Border di garis merah dan biru ada yang tebal dan ada yang tipis	Perlu dirapikan lagi agar border sama tidak ada yang tebal dan tidak ada yang tipis
36		Halaman Materi Uji di tarik dan taruh	Kalimat perintah tarik dan taruh dengan tepat, setelah itu tidak ada spasi	Sebelum kata ayo di beri spasi dan huruf a tidak besar tetapi kecil
37		Halaman Materi Uji di tarik dan taruh No 2	setelah kalimat lapangan x, kebanyakan spasi	Spasi di kurangi
38		Halaman Materi Tarik dan Tempatkan No 3	Jawaban $15=x$ $10=x$ Kurang spasi	Jawaban seharusnya $15 = x$ $10 = x$ Kurang spasi
39		Halaman Materi Uji Penentuan Lokasi No 2	Ada spasi setelah kalimat pertidaksamaan dan angka 3 agak tidak kelihatan	Spasi dihilangkan dan angka 3 di munculkan penuh

B. Saran dan Kesimpulan

Secara umum jika saya lihat dengan Media pembelajaran lain di Media ini untuk animasi masih minim, perlu di perbanyak animasi yang bisa membuat anak lebih tertarik, untuk background gambar sudar bagus, Cuma penataan warna perlu di perhatikan juga jika warna background terang tulisan seharusnya agak gelap, saya tidak tahu banyak tentang Metematika tetapi ada seperti tergesa-gesa sehingga penulisan uji materi penulisan spasi dan koma banyak yang salah, form-form pengisian perlu di besarkan dan ruang-ruang yang masih kosong bisa dimanfaatkan dengan animasi atau soal di perbesar, untuk font saya lebih senang menggunakan font Calibri, terakhir di Menu Navigasi perlu ada penataan yang jelas, saya bingung di setiap konten ada berapa halaman, mungkin di halaman awal perlu ada Daftar Isi dari Media ini secara keseluruhan

Yogyakarta, 16 April 2014
Pengkaji Media



Toni Hermanto, A.Md



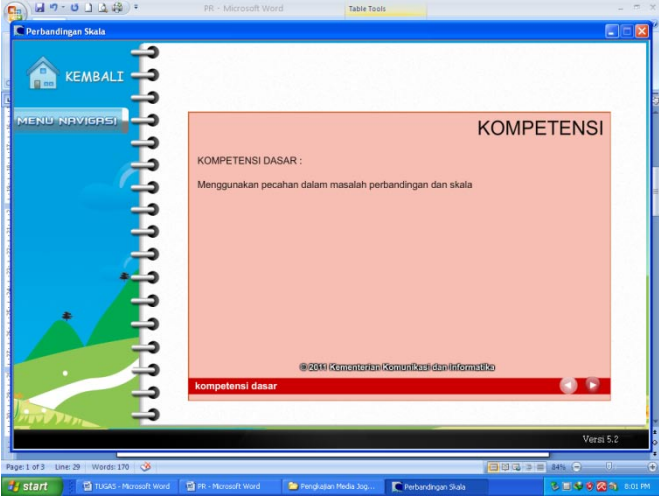


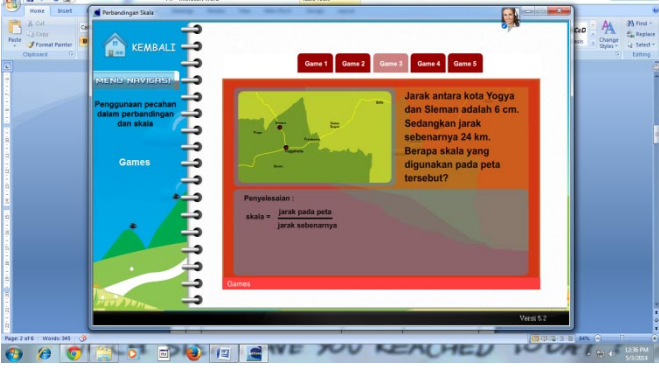

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

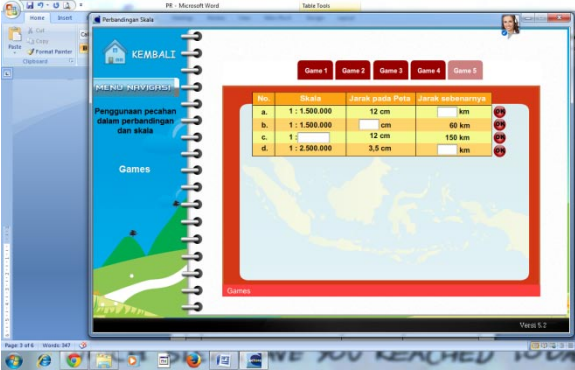



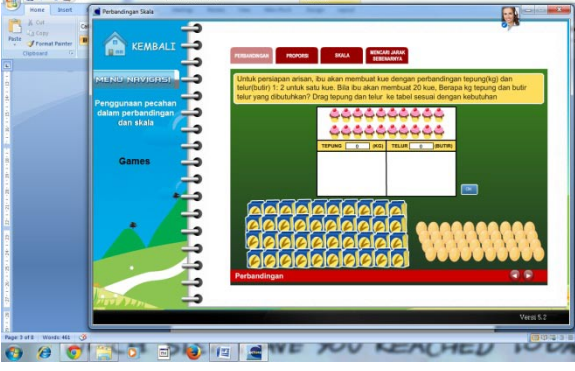
Nama Pengkaji : TUTUT
Sekolah / Instansi : SD NEGERI KENTUNGAN

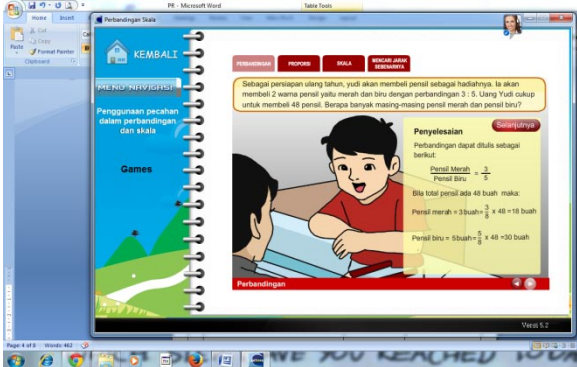


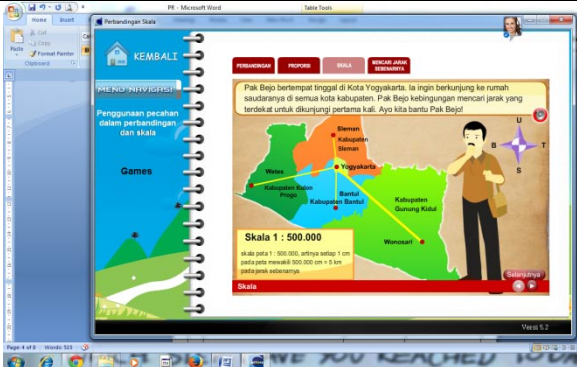
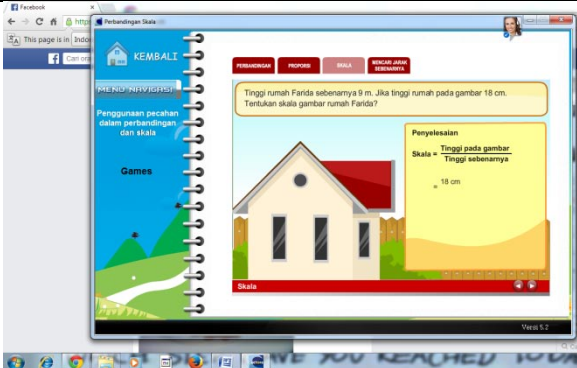
Judul Materi : PERBANDINGAN SKALA
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5

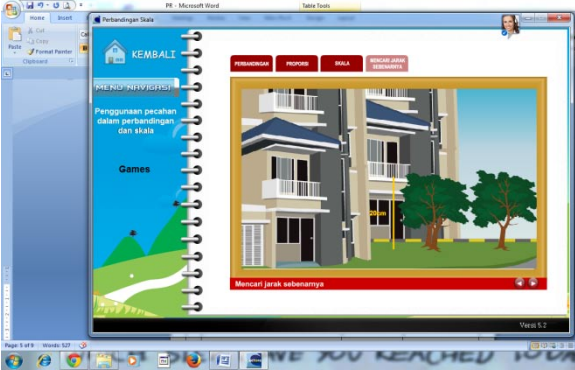
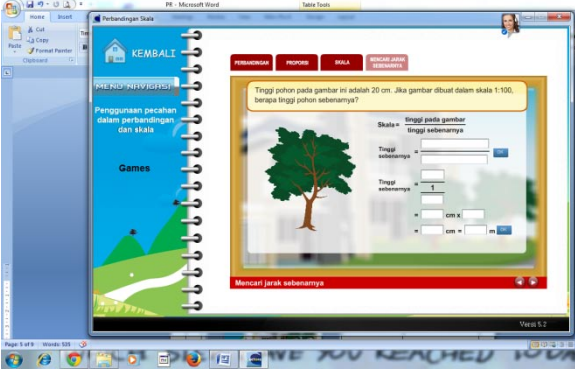

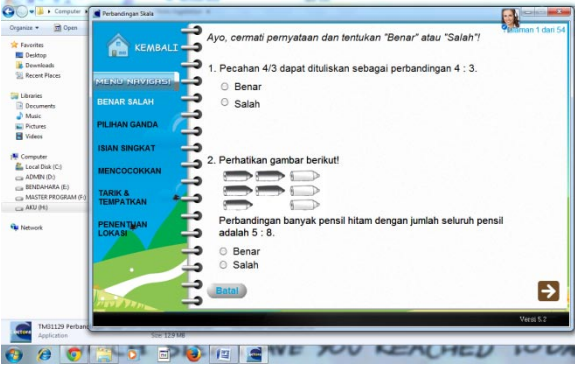
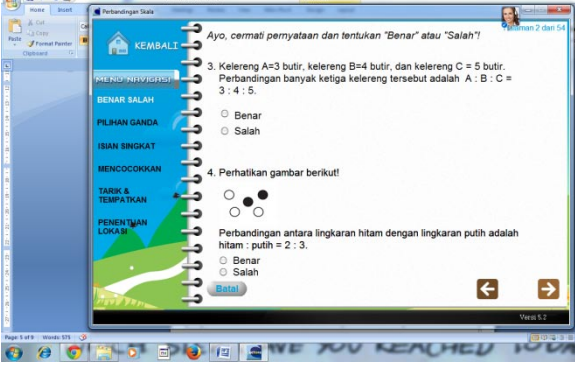
A. Form Pengkajian.

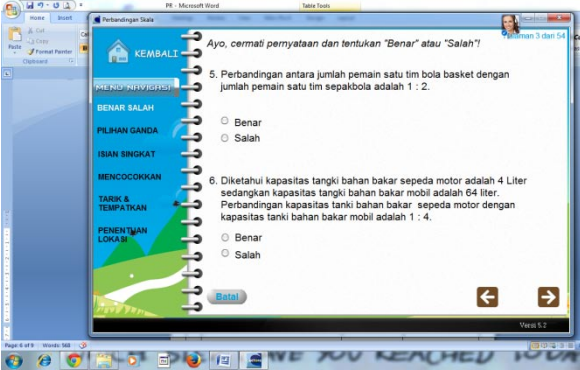
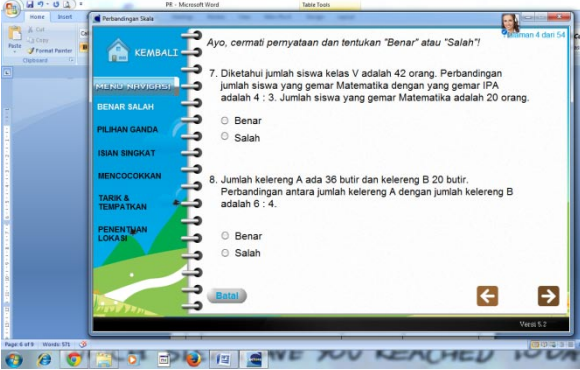
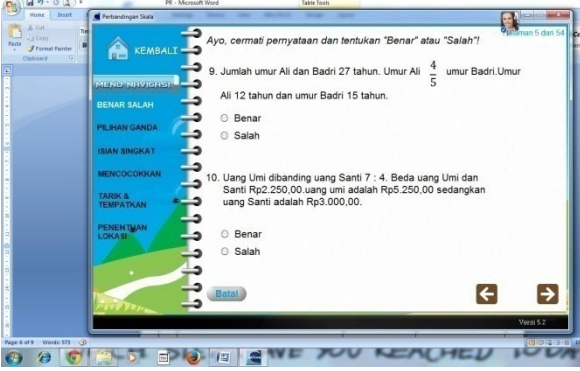
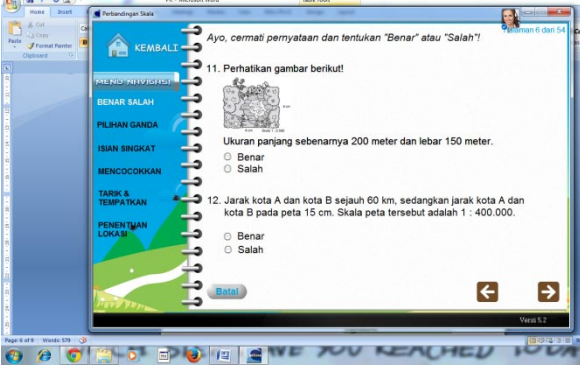
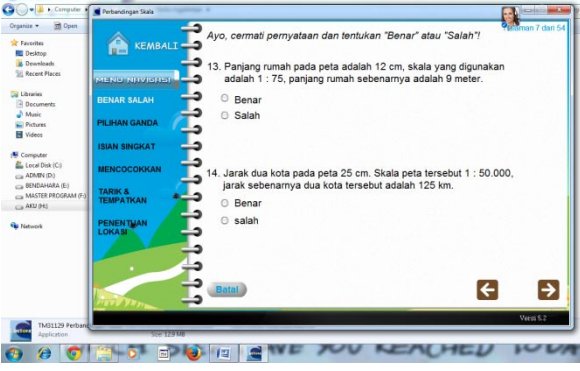
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">✓ Tombol link pada gambar sudut dan tanda ceklis (✓) tidak berfungsi✓ Judul materi perbandingan skala terlalu kecil	<ul style="list-style-type: none">✓ Sebaiknya memfungsikan tombol✓ Tulisan judul dibuat lebih besar dan lebih menarik
2		<ul style="list-style-type: none">✓ Link kompetensi warnanya kurang menarik✓ Link kompetensi penempatannya kurang tepat✓ Kurang konsisten menu navigasinya✓ Games gabung dengan materi ajar	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna dibuat lebih menarik✓ Link kompetensi dimasukkan dalam menu navigasi diletakkan diatas menu materi uji✓ Konsisten dalam menu navigasi✓ Games disendirikan

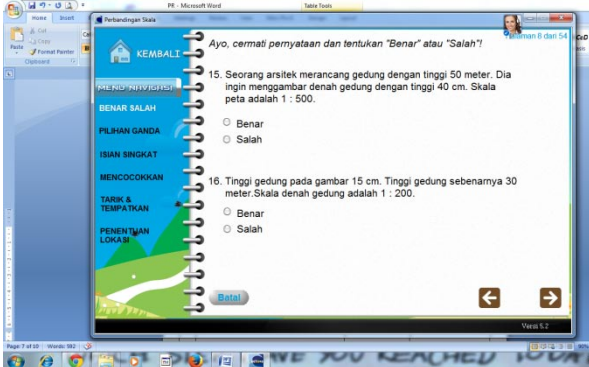
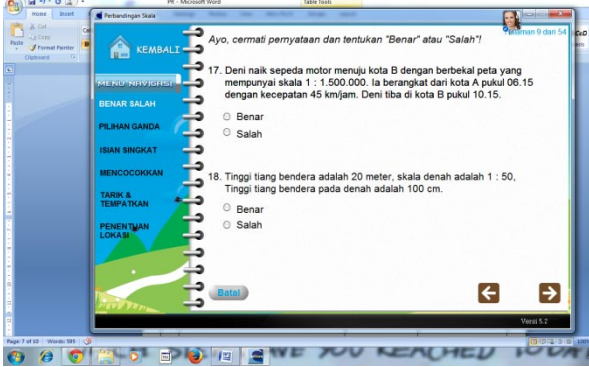
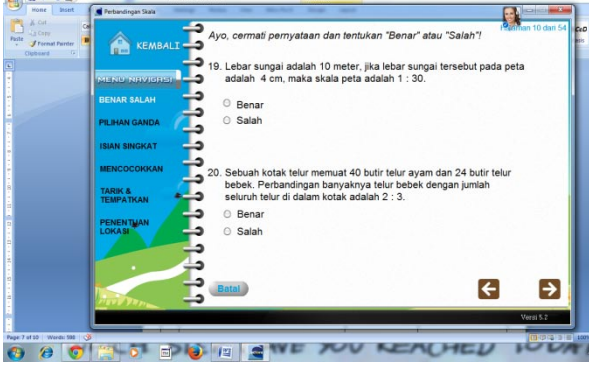
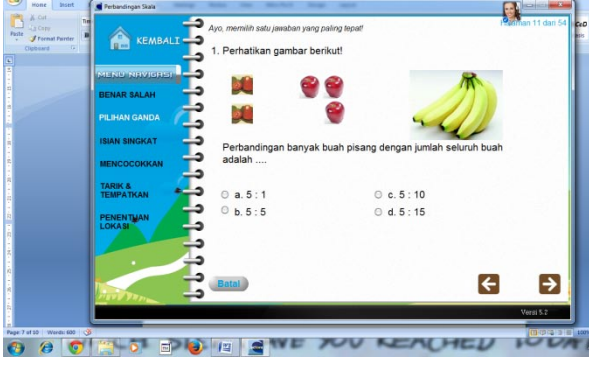
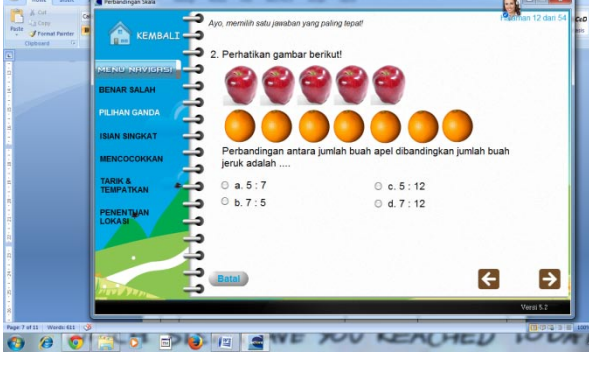
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik✓ Proporsi tulisan kurang bervariasi✓ Kurang konsisten menu navigasinya	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah✓ Tulisan dibuat lebih variatif dan diperbesar✓ Konsisten dalam menu navigasi
4		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
5		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
6		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik warna terlalu gelap	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
7		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah

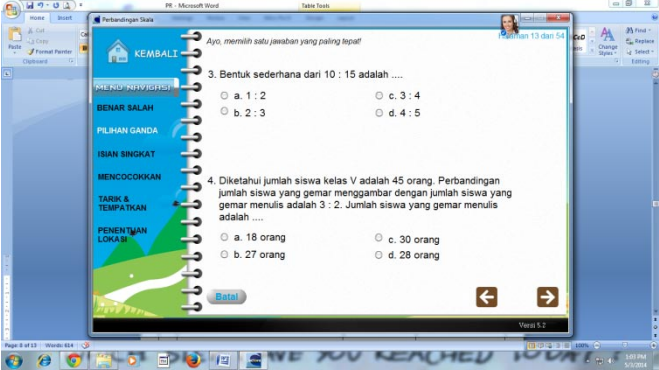
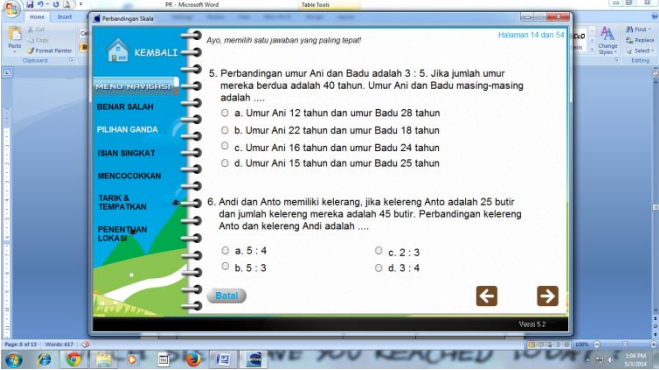
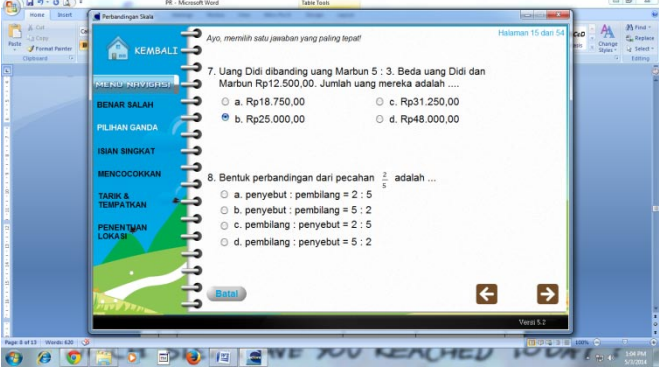
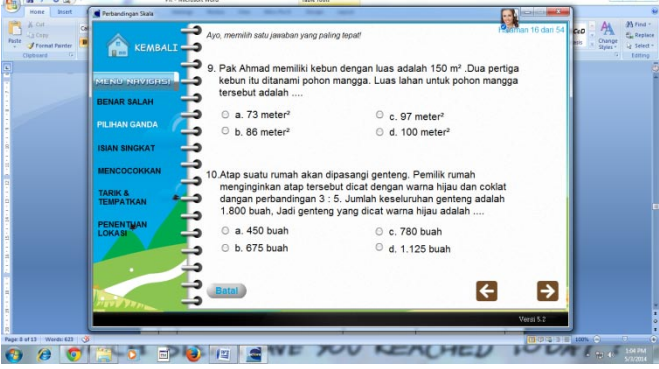
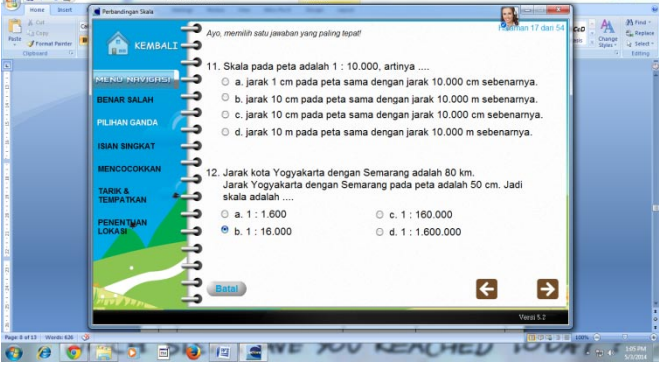
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
8		✓ Kombinasi warna latar kurang menarik	✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah
9		✓ Ada dua contoh kegiatan memasukkan gula dalam teko	✓ Untuk contoh ini dibuat satu saja sudah cukup
10		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
11		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
12		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

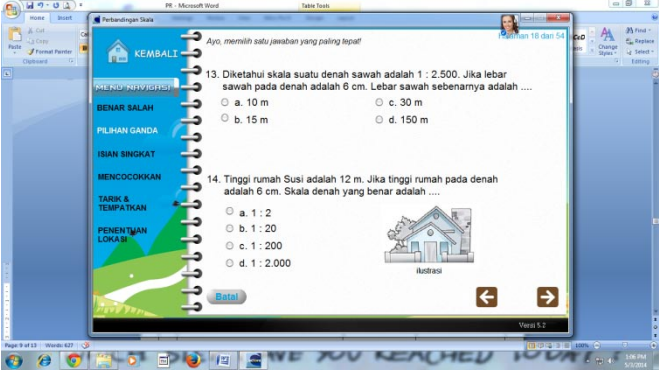
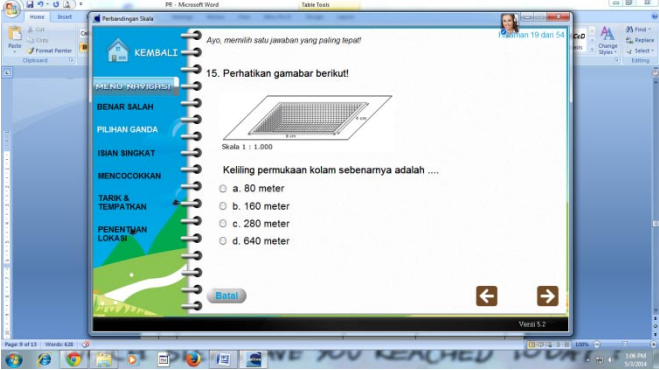
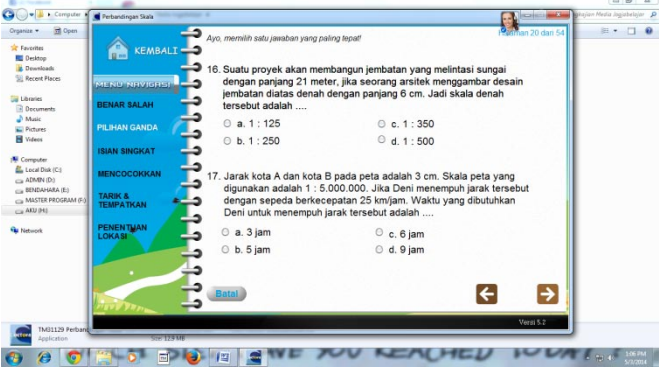
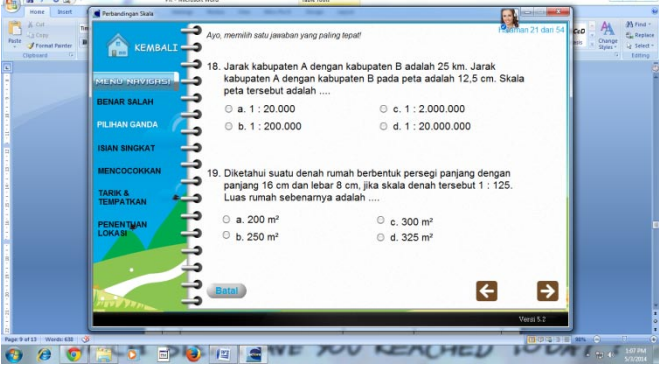
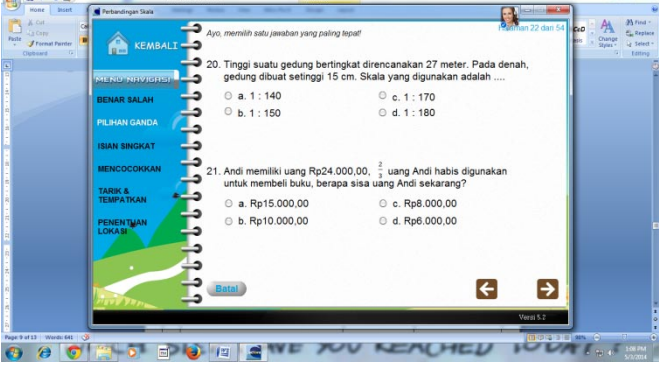
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
13		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
14		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
15		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
16		Sudah bagus	
17		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

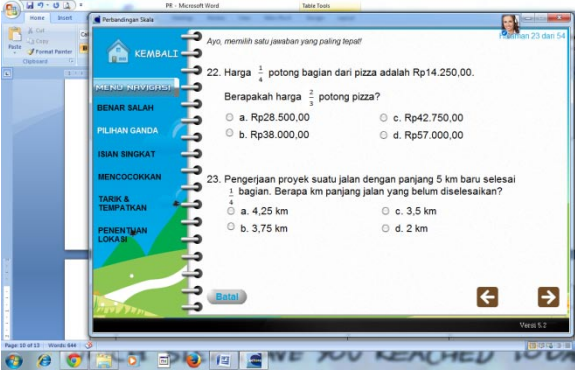
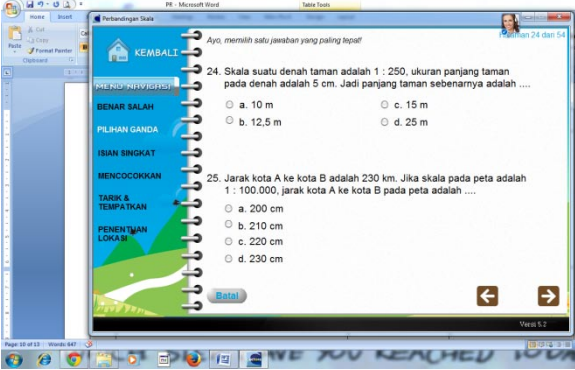
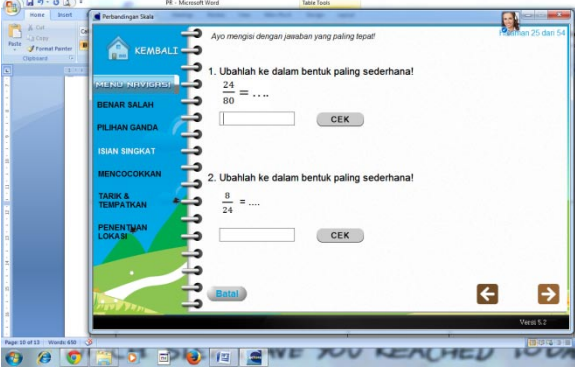
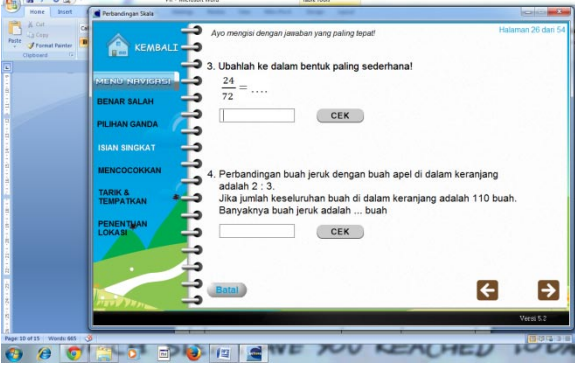
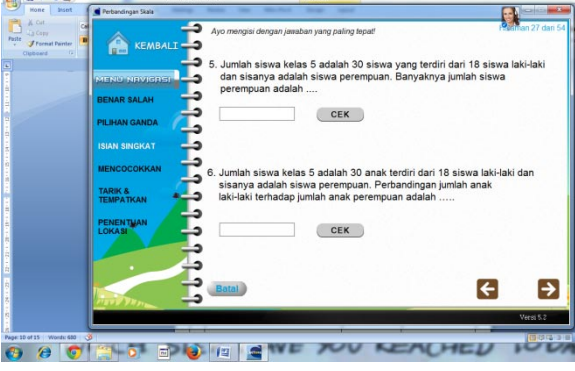
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
18		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
19		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
20		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
21		Gambar kurang menarik	Gambar dibuat ada warna supaya menarik
22		Gambar kurang menarik	Gambar dibuat ada warna supaya menarik

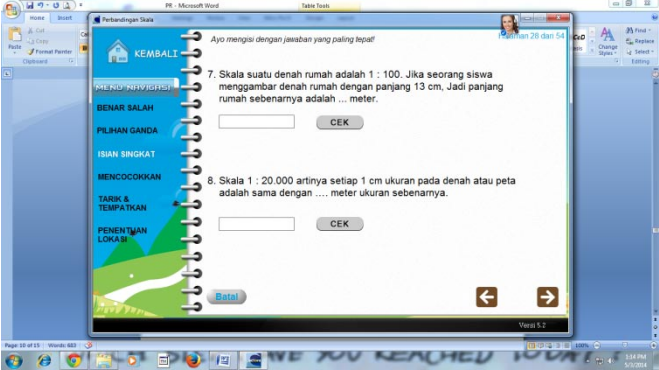
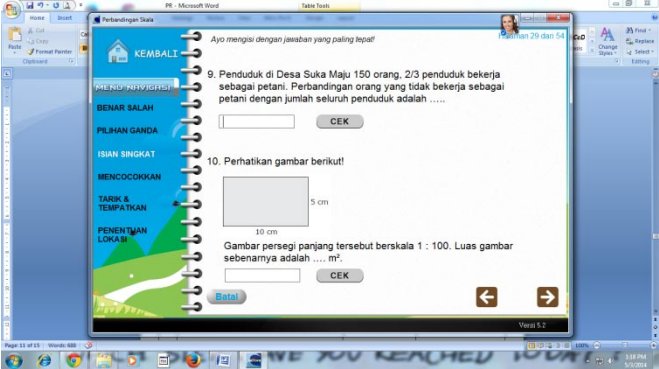
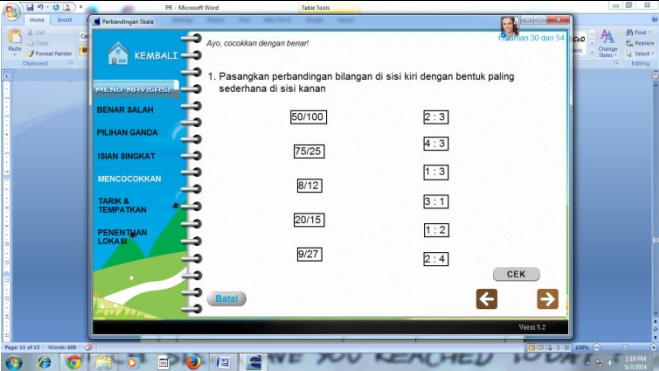
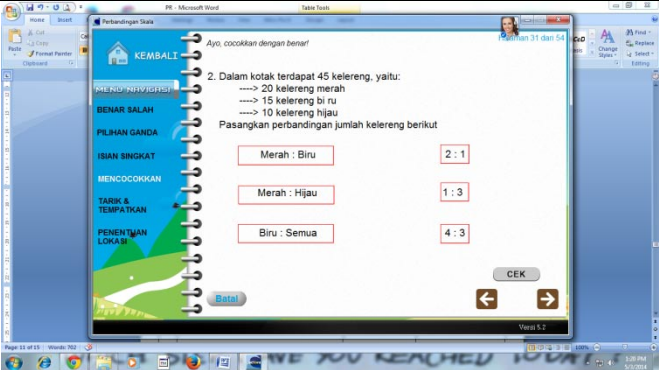
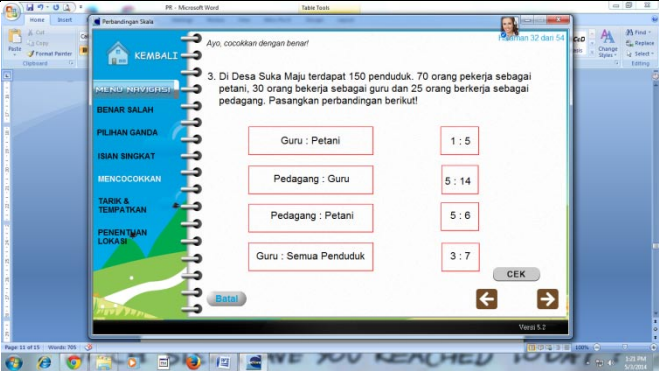
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
23		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
24		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
25		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
26		Warna hitam putih	Sebaiknya ada warna di gambar soal nomor 11
27		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik

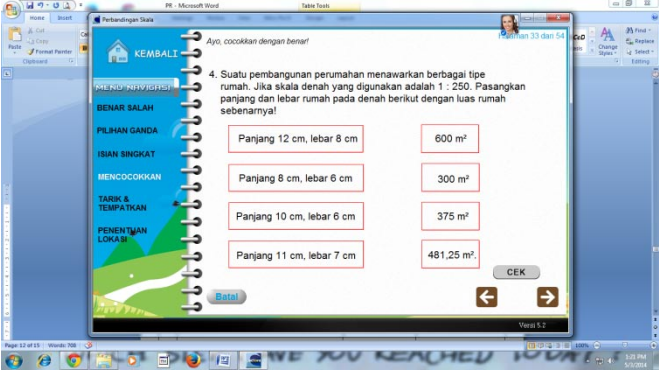
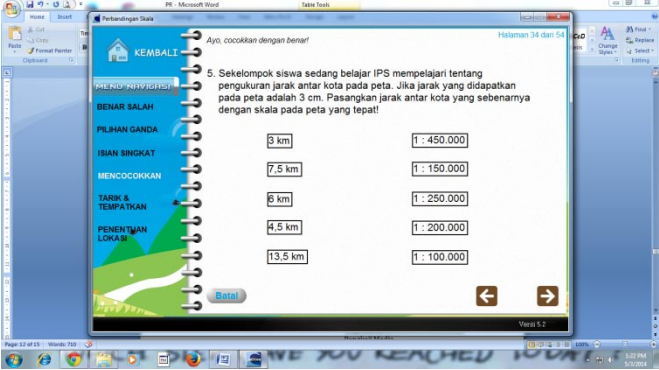
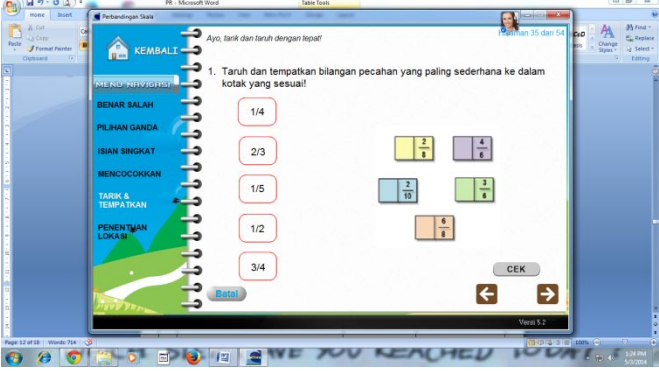
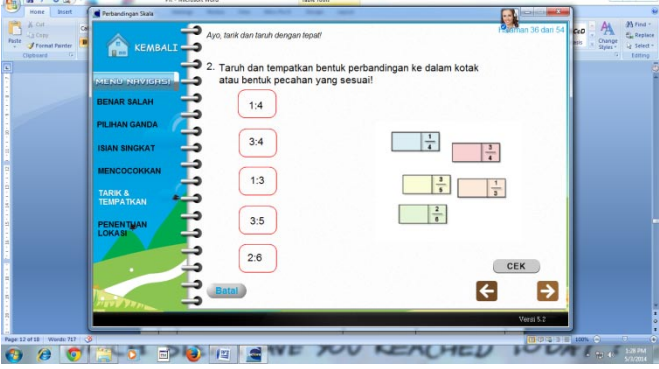
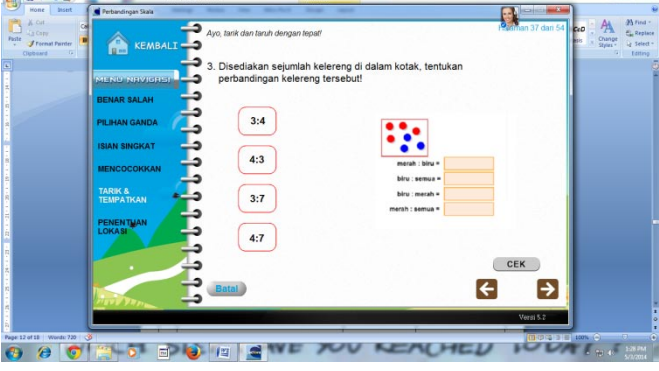
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
28		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
29		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
30		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
31		Gambar jambu kurang jelas	Memperjelas gambar jambu dan diperbesar
32		Letak gambar monoton	Gambar acak diletakkan

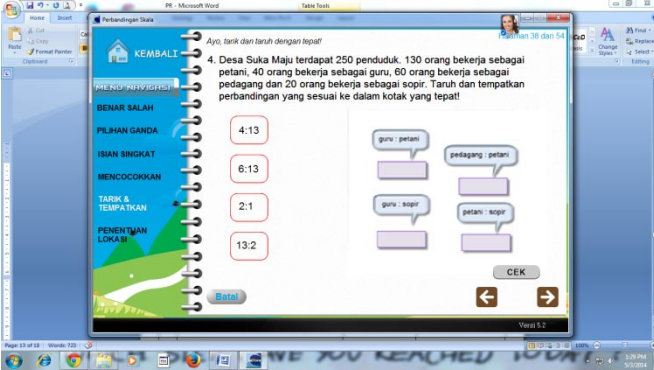
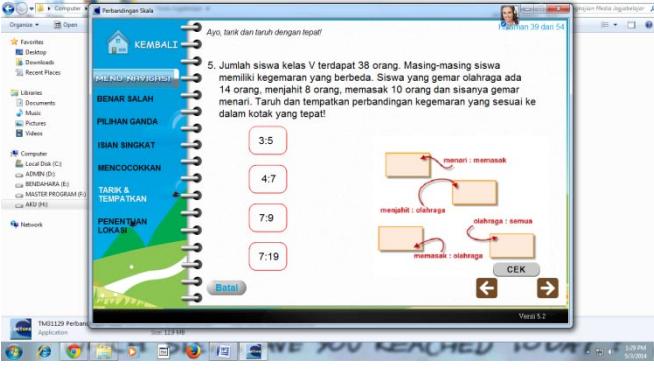
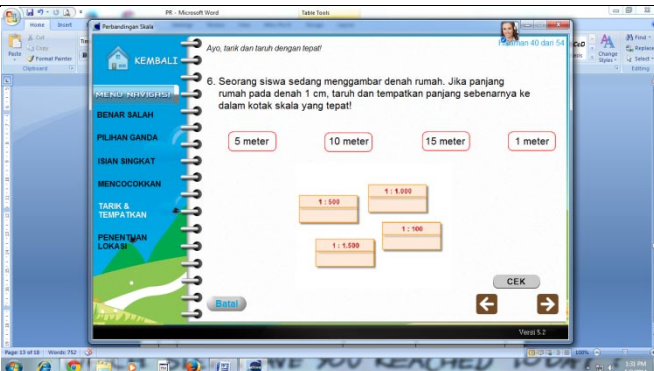
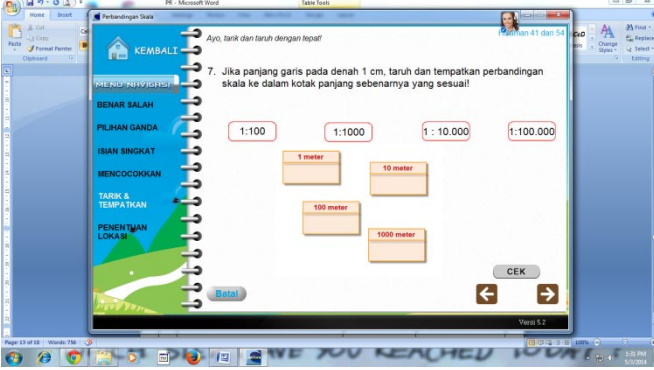
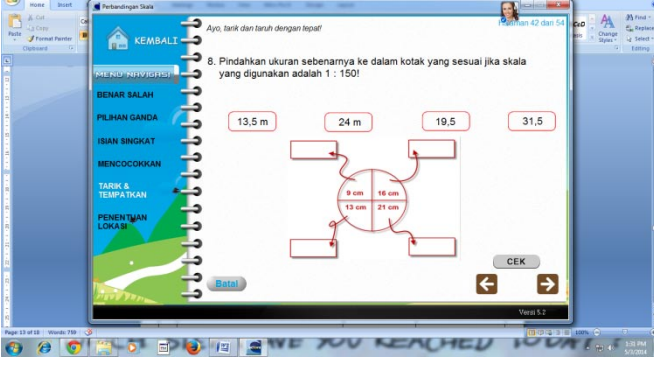
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
33		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
34		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
35		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
36		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik
37		Kurang gambar	Sebaiknya diberi gambar supaya menarik

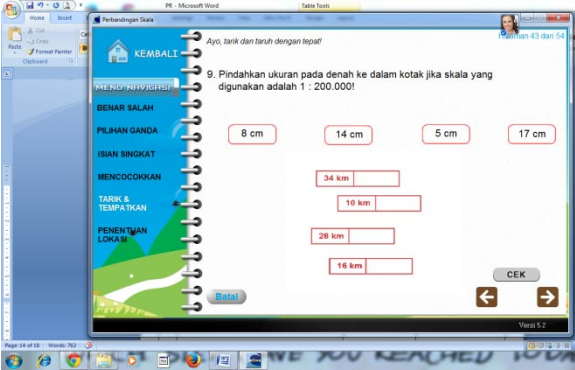
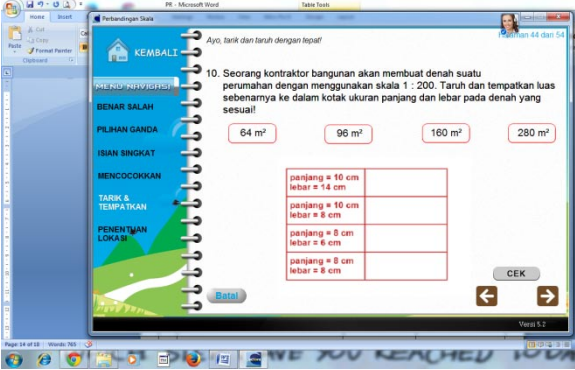
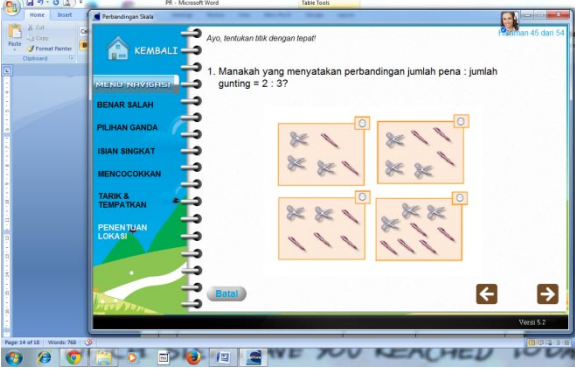
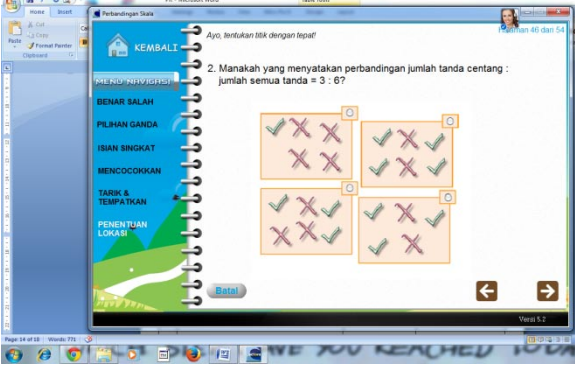
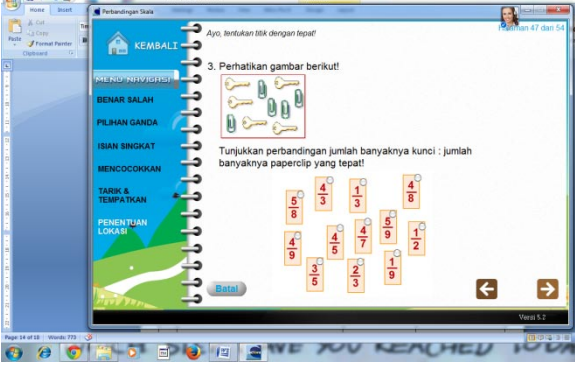
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
38		Sudah bagus	Gambar diberi warna yang lebih cerah
39		Sudah bagus	Gambar diberi warna yang lebih cerah
40		Kurang gambar	Perlu ada gambar
41		Kurang gambar	Perlu ada gambar
42		Kurang gambar	Perlu ada gambar

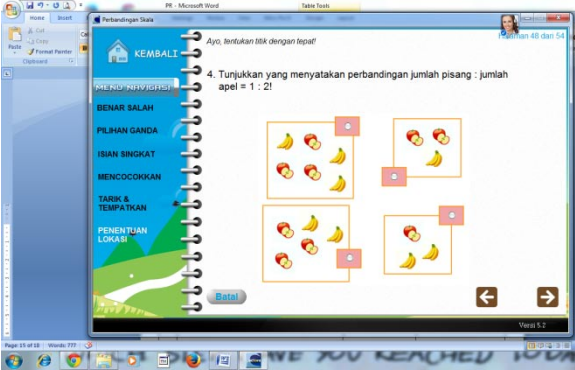
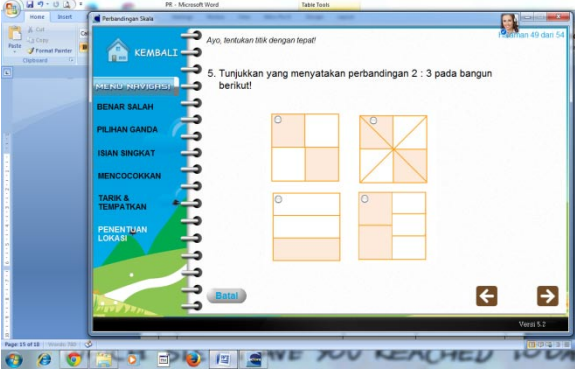
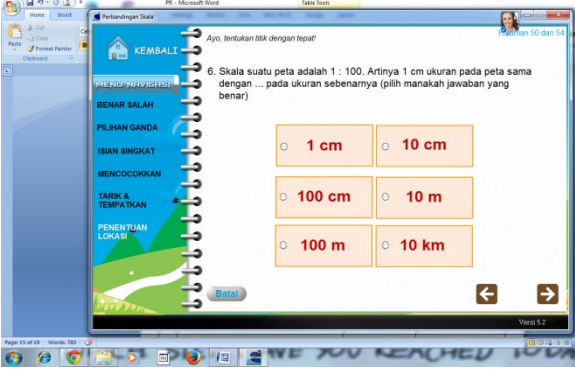
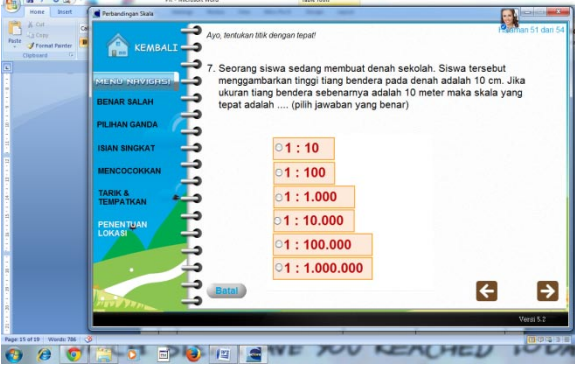
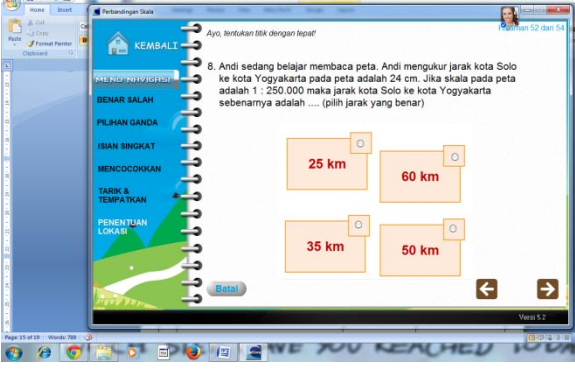
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43		Kurang gambar	Perlu ada gambar
44		Kurang gambar	Perlu ada gambar
45		Tidak ada kolom untuk pembilang dan penyebut	Perlu ada kolom untuk pembilang dan penyebut
46		Tidak ada kolom untuk pembilang dan penyebut	Perlu ada kolom untuk pembilang dan penyebut
47		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban

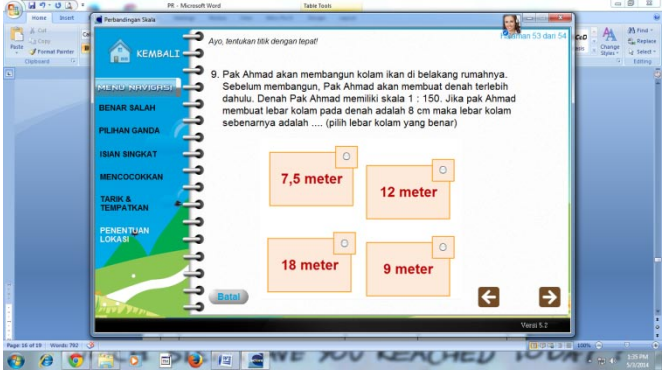
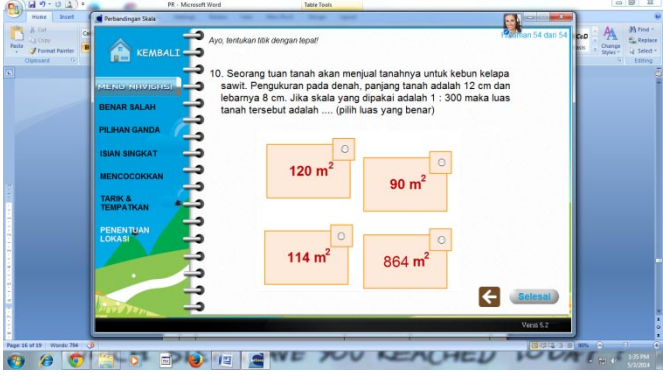
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
48		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban
49		Kolom kurang lebar	Perlu pelebaran kolom jawaban
50		Tidak sesuai kotak pembilang dan penyebut	Posisi pembilang dan penyebut harus jelas Kotak dibuat lebih simetris
51		Sudah bagus	
52		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
53		Sudah bagus	
54		Kotak tidak simetris	Kotak dibuat lebih simetris
55		Sudah bagus	
56		Sudah bagus	
57		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
58		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas
59		Tulisan samar tidak jelas	Memperbesar tulisan dan membuat lebih jelas
60		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
61		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
62		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
64		Tulisan samar tidak jelas	Memperjelas opsi tulisan (di dalam kotak)
65		Sudah bagus	Perlu variasi gambar
66		Sudah bagus	Perlu variasi gambar
67		Sudah bagus	Perlu variasi gambar

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
68		Sudah bagus	Gambar dibuat lebih besar
69		Sudah bagus	Gambar dibuat lebih besar
70		Sudah bagus	
71		Sudah bagus	
72		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
73		Sudah bagus	
74		Sudah bagus	

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Secara keseluruhan media sudah bagus
2. Tombol menu navigasi agar lebih konsisten, jika itu sebagai link maka sebaiknya diberi kotak, agar lebih jelas
3. Untuk link kompetensi sebaiknya berada di atas menu materi ajar
4. Untuk games sebaiknya berdiri sendiri, tidak gabung dengan materi ajar
5. Untuk materi uji sudah bagus akan tetapi jika di klik tombol cek maka akan keluar kunci jawabannya, sebaiknya kunci jawaban disendirikan jadi siswa tidak langsung bisa mengganti jawabannya. Atau malah lebih bagus jika materi uji tanpa diberi kunci jawaban (kecuali itu disebut kuiz atau latihan soal)
6. Jika materi uji dibuat setiap jenis soal, maka nilai yang keluar juga sebaiknya per jenis soal
7. Pada materi uji, jika dibuat rangkaian soal tidak perlu membedakan obsi soal (link obsi soal), nomor soal sebaiknya lanjut tanpa harus ulang dari nomor awal .
8. Pada materi uji perlu latar warna yang lebih menarik (tidak hanya warna putih) dan perlu variasi tulisan serta gambar
9. Untuk hasil akhir (nilai akhir) perlu ada feedback dan nilai KKM

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

TUTUT



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Kenari 2 Yogyakarta 55166 Telepon (0274) 517327
website : <http://www.btkp-diy.or.id>, e-mail : info@btkp-diy.or.id

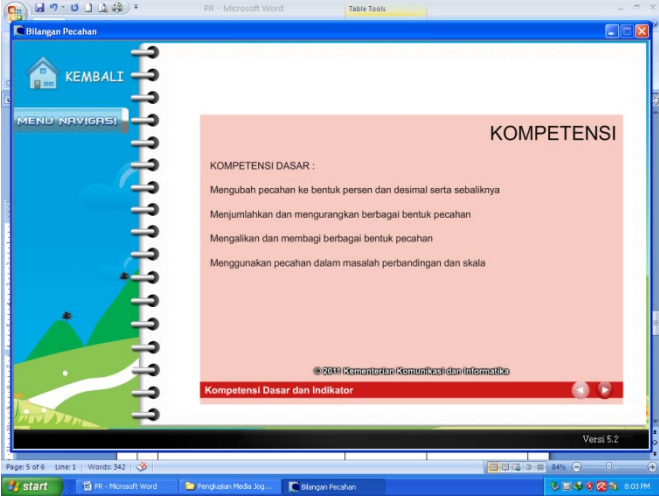
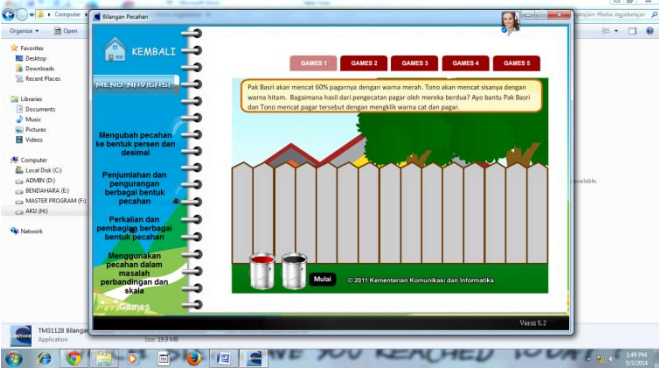
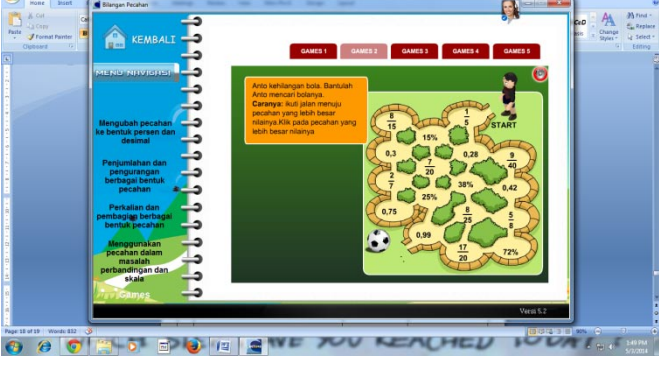
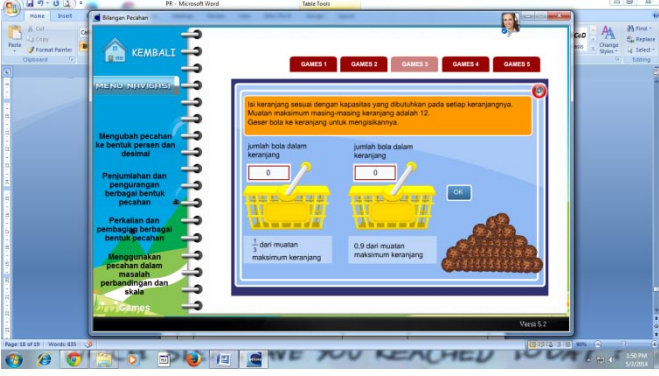
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : TUTUT
Sekolah / Instansi : SD NEGERI KENTUNGAN


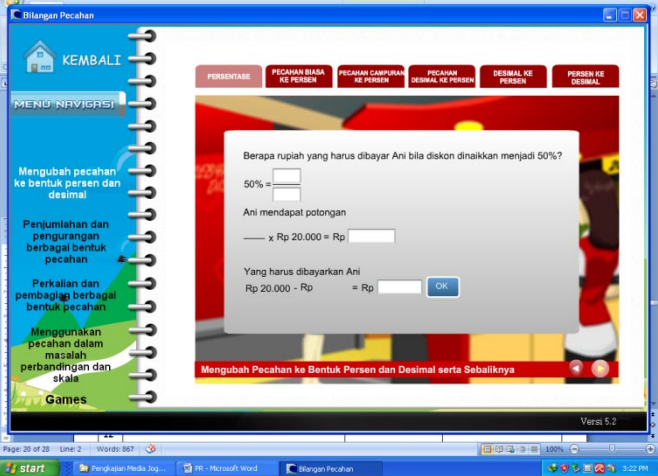

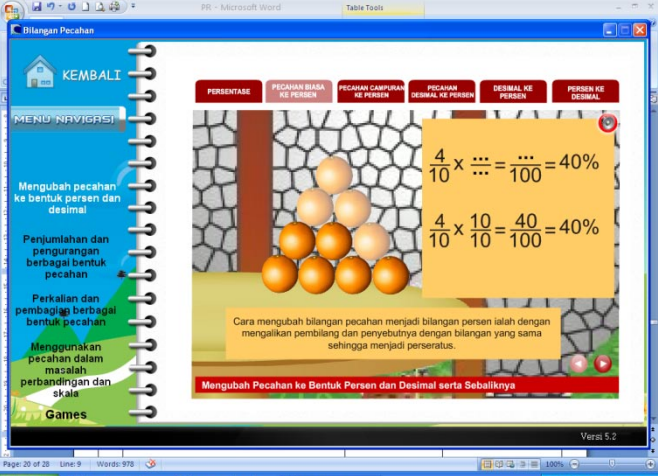
Judul Materi : BILANGAN PECAHAN
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Jenjang : SD
Kelas : 5

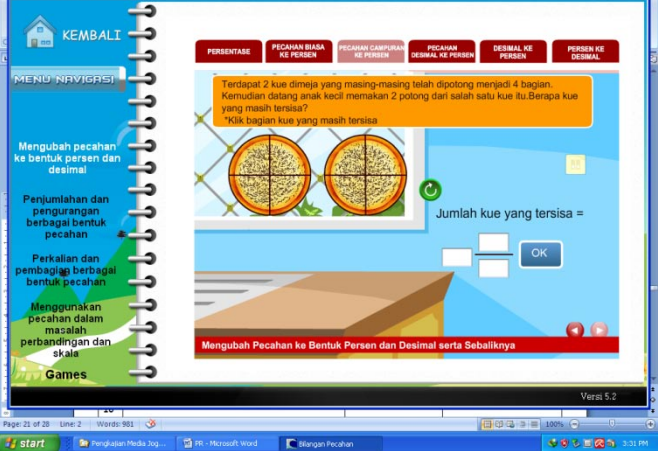


A. Form Pengkajian.

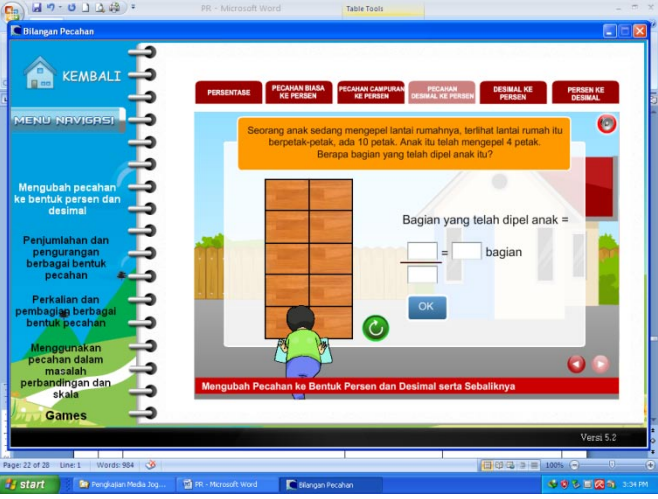
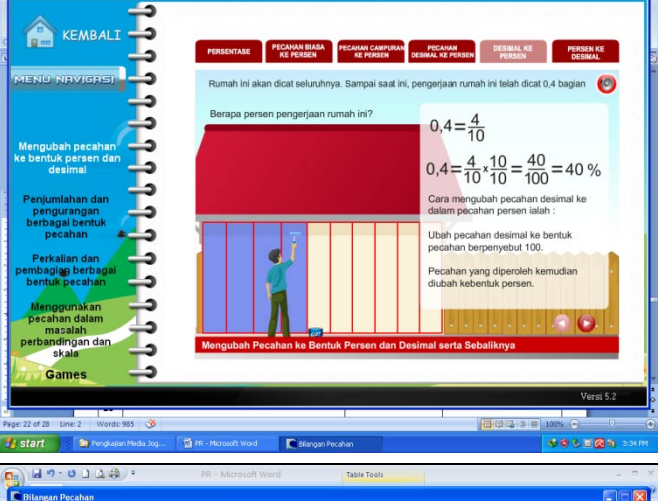
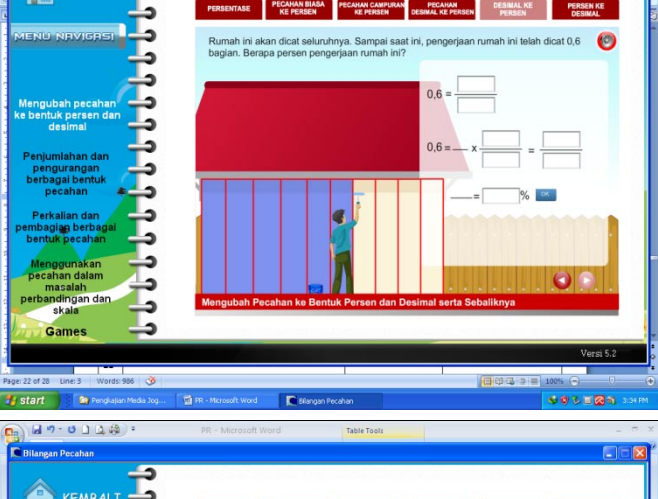
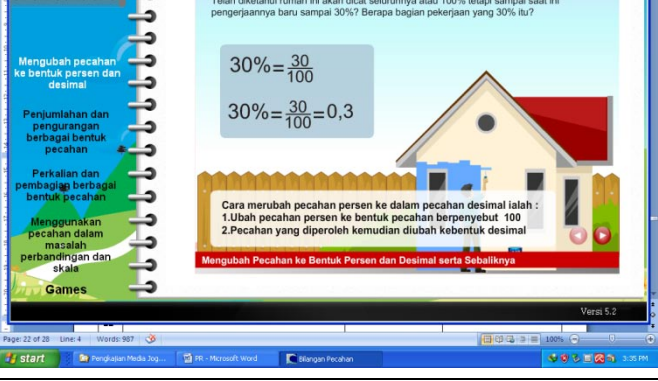
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1		<ul style="list-style-type: none">✓ Tombol link pada gambar sudut dan tanda ceklis (✓) tidak berfungsi✓ Judul materi perbandingan skala terlalu kecil	<ul style="list-style-type: none">✓ Sebaiknya memfungsikan tombol✓ Tulisan judul dibuat lebih besar dan lebih menarik
2		<ul style="list-style-type: none">✓ Link kompetensi warnanya kurang menarik✓ Link kompetensi penempatannya kurang tepat	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna dibuat lebih menarik✓ Link kompetensi dimasukkan dalam menu navigasi

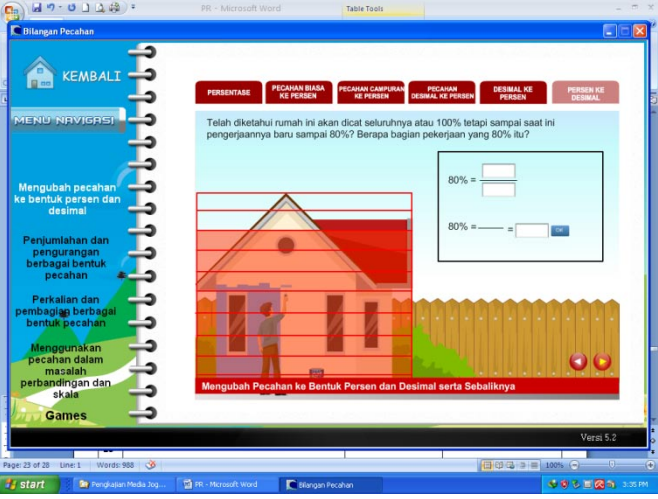
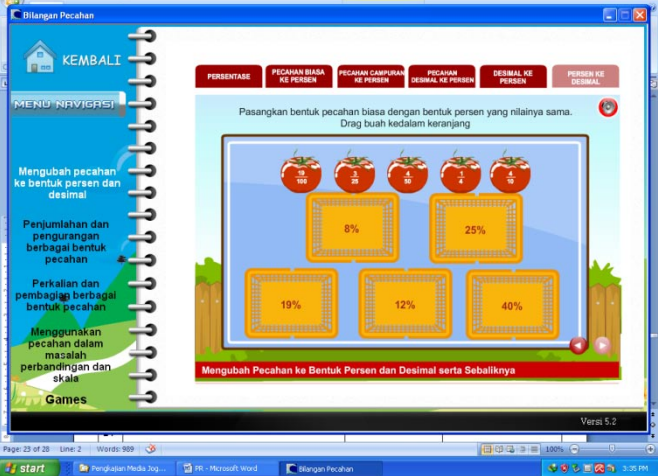


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
3		<ul style="list-style-type: none">✓ Kombinasi warna latar kurang menarik✓ Proporsi tulisan kurang bervariasi	<ul style="list-style-type: none">✓ Warna sesuai latar dan lebih cerah✓ Tulisan dibuat lebih variatif dan diperbesar
4		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
5		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
6		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi

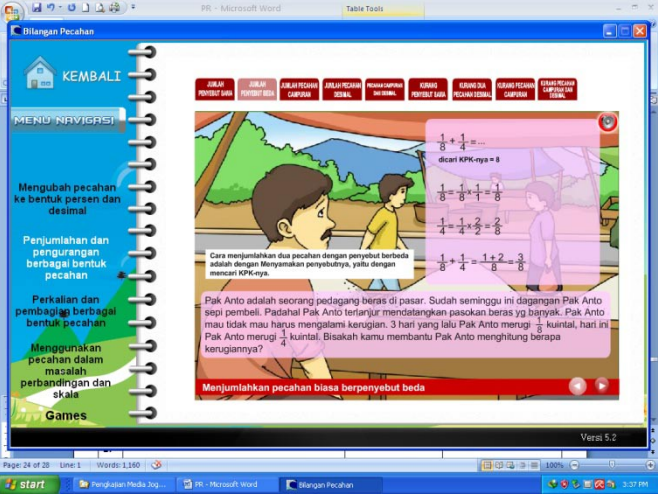


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
7		Kombinasi warna terlalu mencolok Tombol navigasi cakupan materi	Warna dibuat lebih cerah (lembut) Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
8		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
9		Kombinasi warna terlalu mencolok Tombol navigasi cakupan materi	Warna dibuat lebih cerah (lembut) Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
10		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
11		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
12		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
13		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
14		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


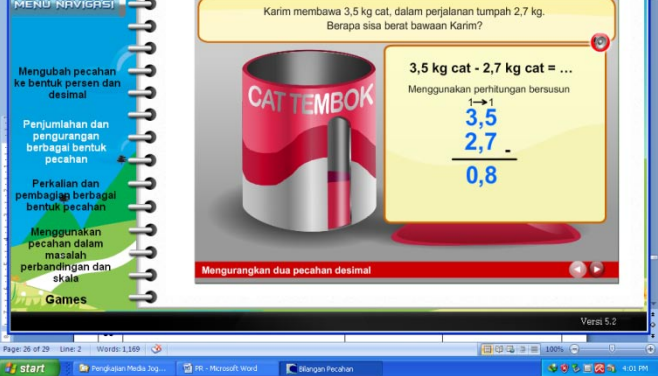

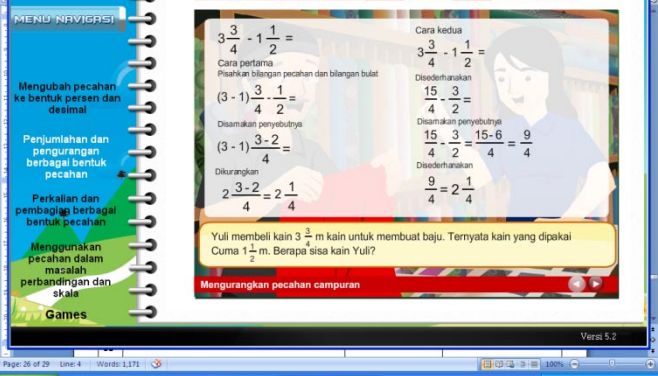
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
15		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
16		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
17		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
18		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi


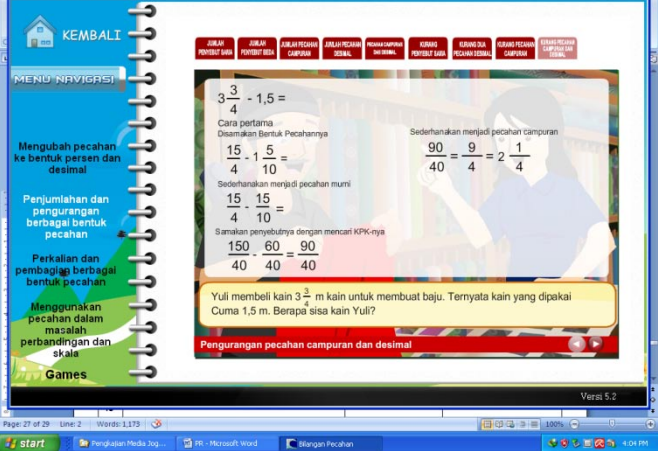
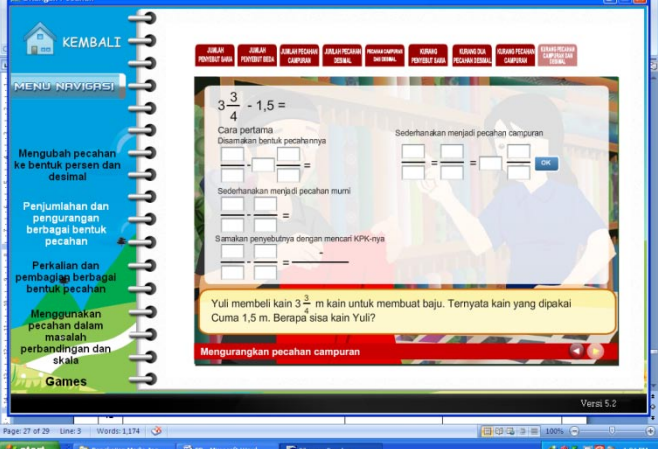
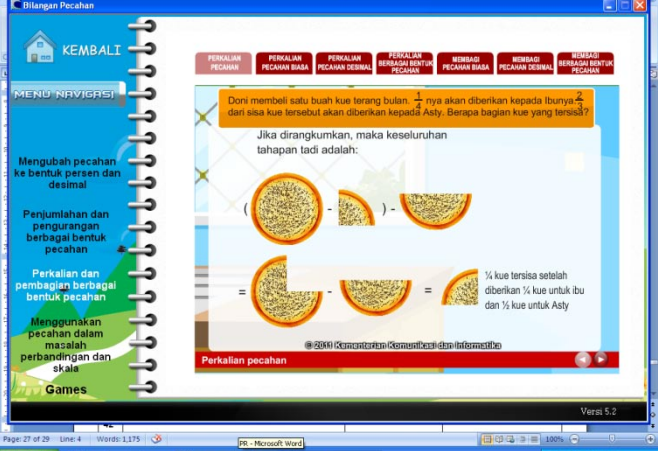
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
19		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
20		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
21		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
22		Sudah bagus	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi

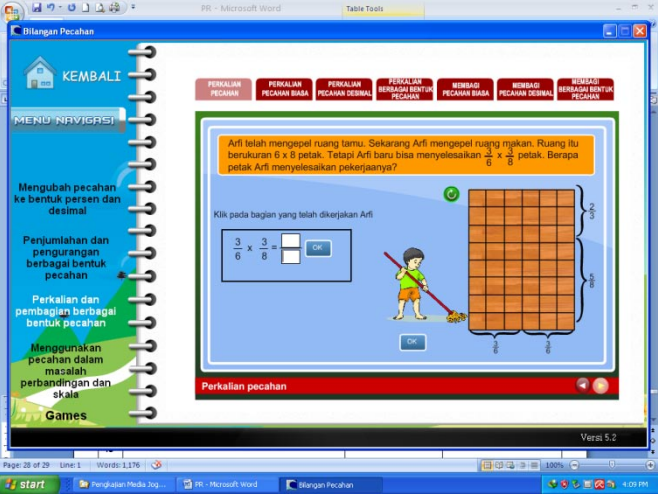
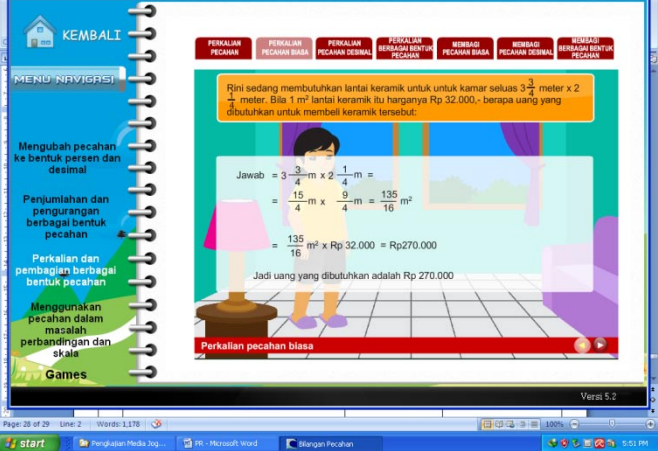
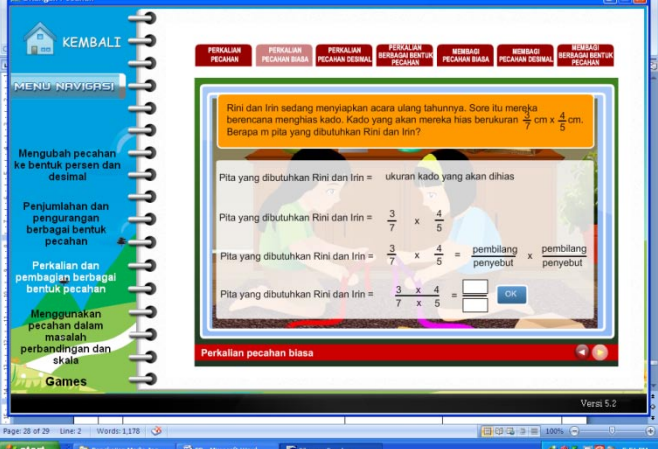
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
23		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
24		Tombol navigasi cakupan materi	Tidak perlu menampilkan tombol navigasi tentang cakupan materi cukup tombol ke materi
25		Sudah bagus	
26		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
27		Sudah bagus	
28		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
29		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
30		Sudah bagus	Gambar anak bersepeda sebaiknya tetap ada

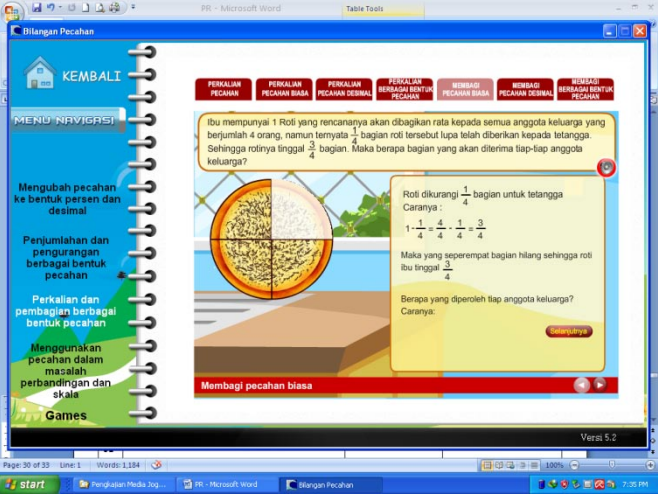
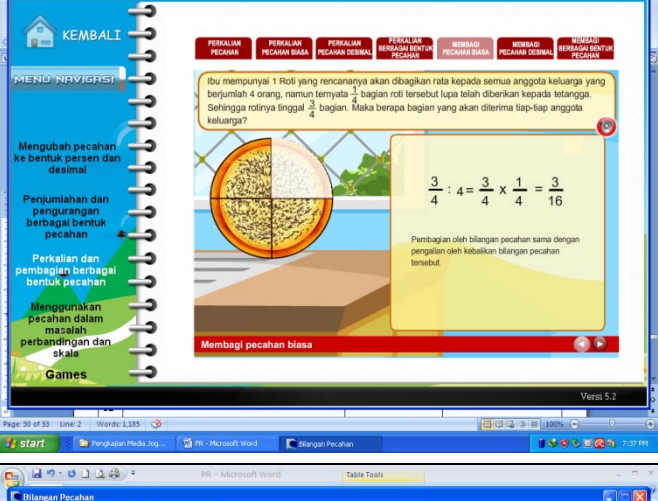
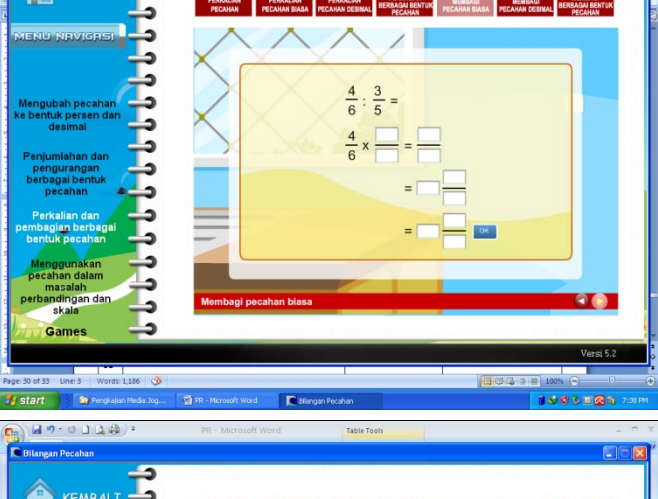
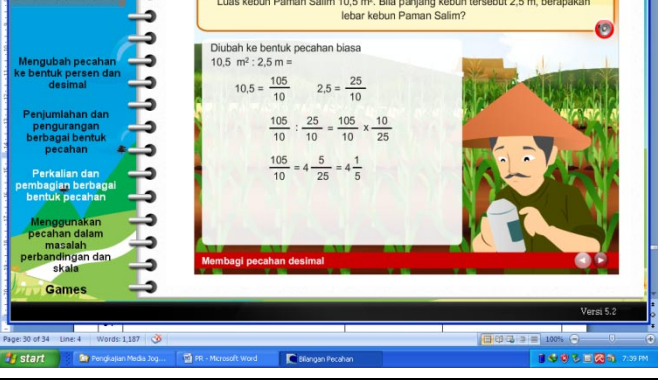
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
31		Gambar kurang proporsional	Gambar dibuat lebih proporsional
32		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
33		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi warna
34		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain


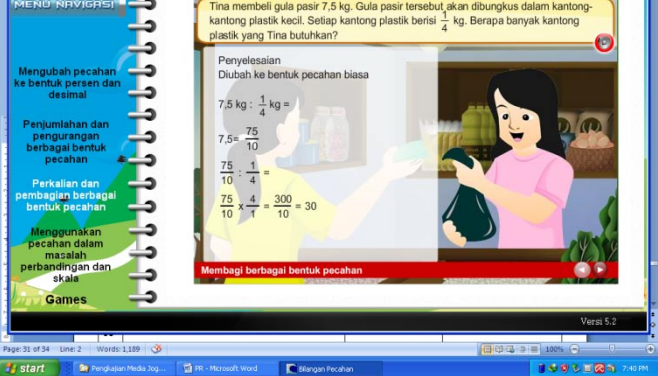


No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
35		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
36		Warna latar	Warna abu – abu diganti yang lebih menarik
37		Warna latar	Warna abu – abu diganti yang lebih menarik
38		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar


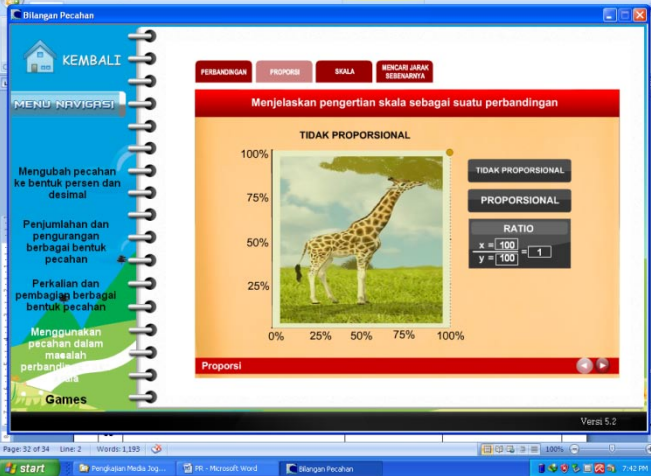
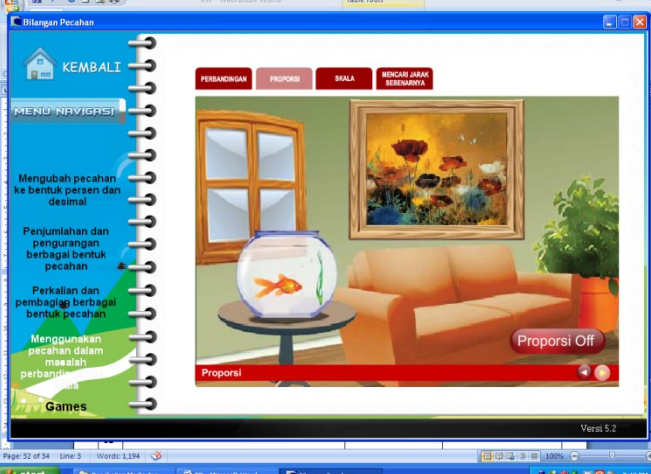

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
39		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
40		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
41		Tulisan kecil	Tulisan diperbesar
42		Gambar sudah pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain

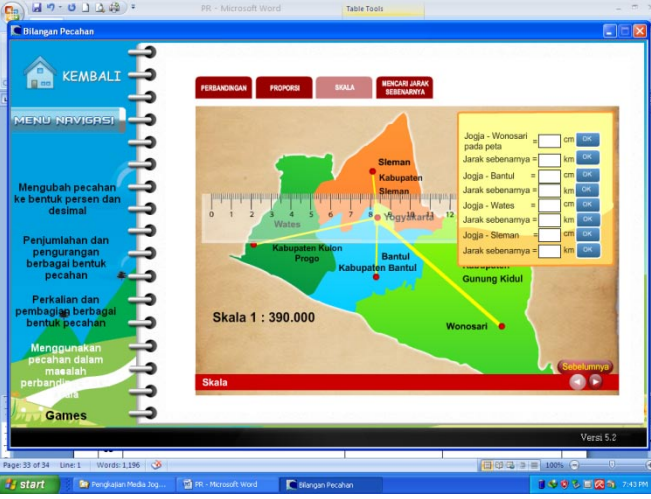
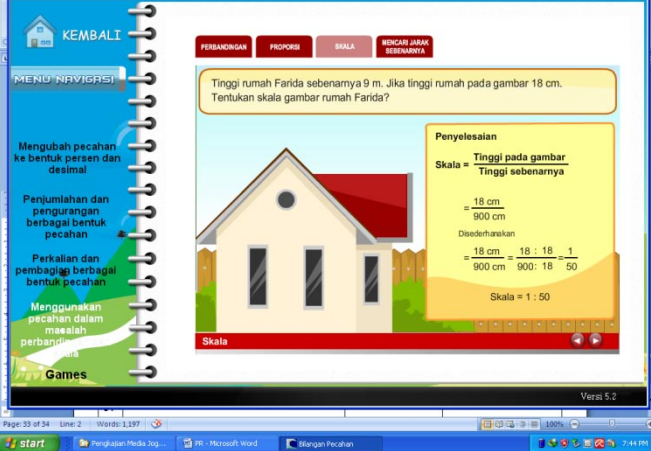
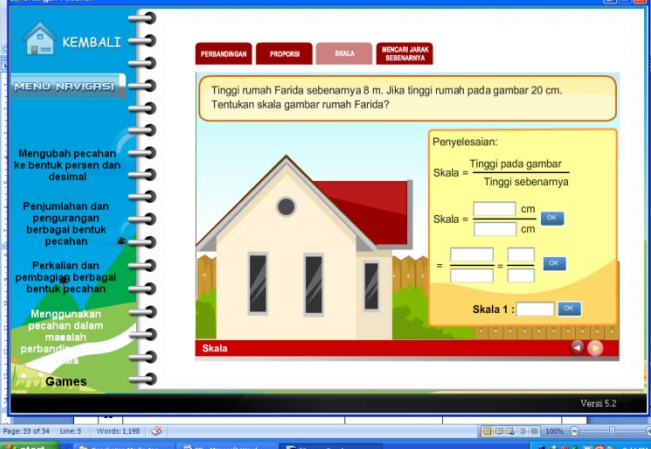

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
43		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
44		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
45		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
46		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik

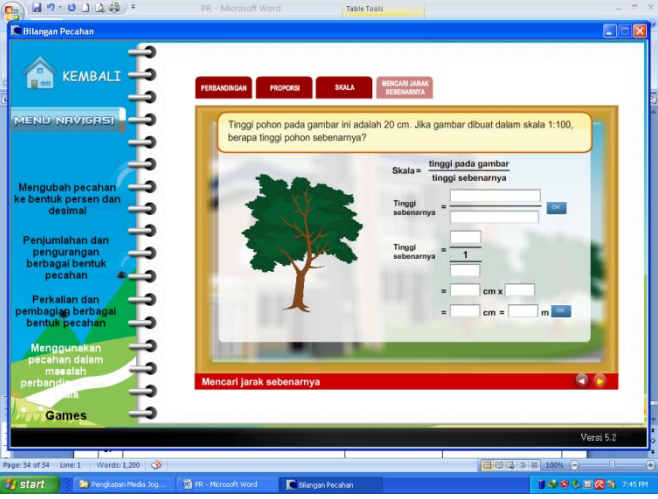
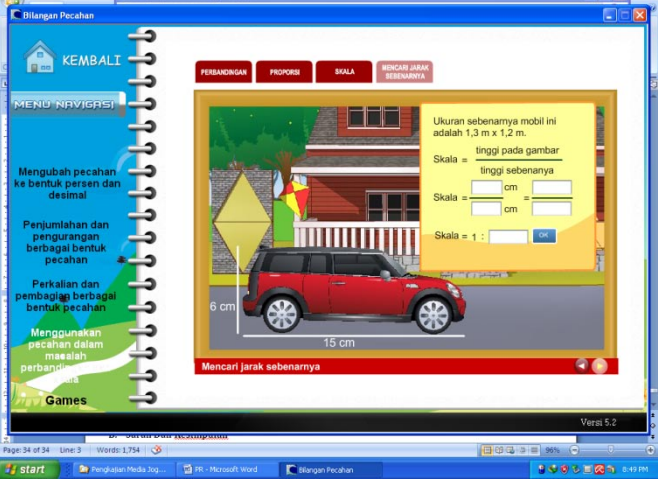
No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
47		Kombinasi warna kurang menarik	Perlu kombinasi warna yang menarik
48		Sudah bagus	
49		Sudah bagus	
50		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
51		Sudah bagus	
52		Sudah bagus	
53		Sudah bagus	
54		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
55		Sudah bagus	
56		Gambar pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
57		Gambar pernah muncul	Perlu variasi gambar karena sudah digunakan di materi lain
58		Ada dua contoh untuk kegiatan memindahkan gula	Cukup satu contoh

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
59		Ada dua contoh untuk kegiatan memindahkan gula	Cukup satu contoh
60		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
61		✓ Perbandingan proporsional dengan tidak proporsional kurang jelas	✓ Lebih diperjelas perbandingan antara yang proporsional dan tidak proporsional
62		Sudah bagus	

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
63		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
64		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
65		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
66	c 	✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
67		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara
68		✓ Tidak ada suara	✓ Sebaiknya ada suara

B. Saran Dan Kesimpulan

1. Secara keseluruhan media sudah bagus
2. Tombol menu navigasi agar lebih konsisten, jika itu sebagai link maka sebaiknya diberi kotak, agar lebih jelas
3. Untuk link kompetensi sebaiknya berada di atas menu materi ajar
4. Untuk games sebaiknya berdiri sendiri, tidak gabung dengan materi ajar
5. Untuk materi uji sudah bagus akan tetapi jika di klik tombol cek maka akan keluar kunci jawabannya, sebaiknya kunci jawaban disendirikan jadi siswa tidak langsung bisa mengganti jawabannya. Atau malah lebih bagus jika materi uji tanpa diberi kunci jawaban (kecuali itu disebut kuiz atau latihan soal)
6. Jika materi uji dibuat setiap jenis soal, maka nilai yang keluar juga sebaiknya per jenis soal
7. Pada materi uji, jika dibuat rangkaian soal tidak perlu membedakan obsi soal (link obsi soal), nomor soal sebaiknya lanjut tanpa harus ulang dari nomor awal .
8. Pada materi uji perlu latar warna yang lebih menarik (tidak hanya warna putih) dan perlu variasi tulisan serta gambar
9. Untuk hasil akhir (nilai akhir) perlu ada feedback dan nilai KKM

Yogyakarta, 2 Mei 2014
Pengkaji Media

TUTUT

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : WIJAYA DWI NUGROHO

Sekolah/ Instansi : SD NEGERI BENDUNGAN KALASAN



Judul Materi : LUAS TRAPESIUM DAN LAYANG-LAYANG





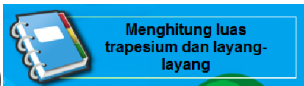
Mata Pelajaran : MATEMATIKA (V5.2)






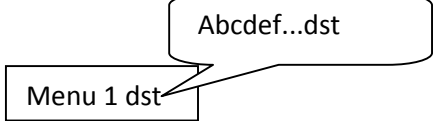

Jenjang : SEKOLAH DASAR


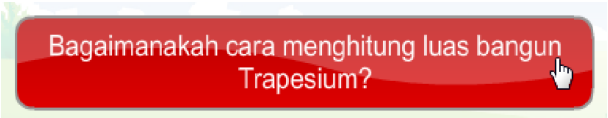
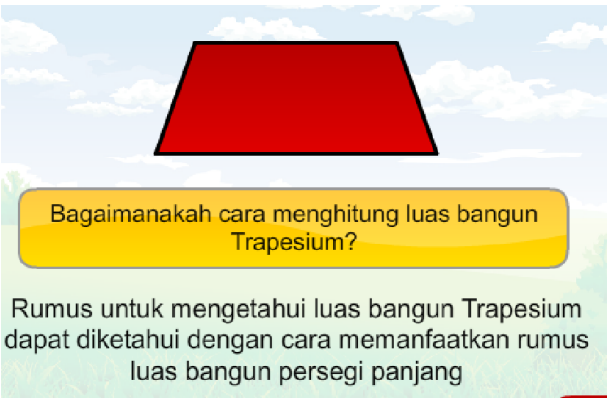




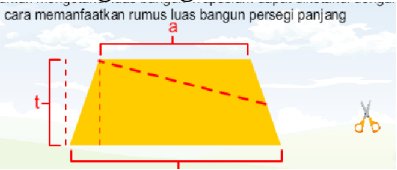




Kelas : V

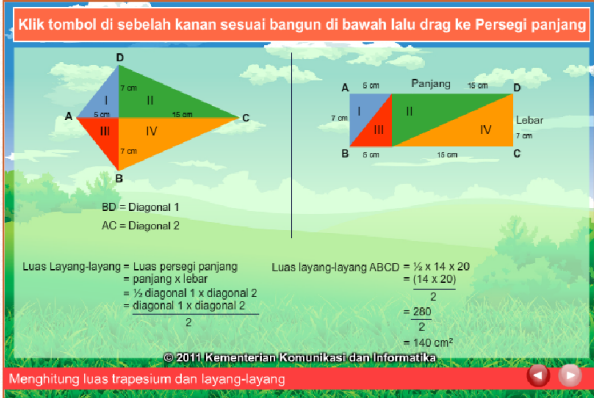


FORM PENGKAJIAN

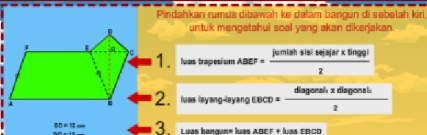

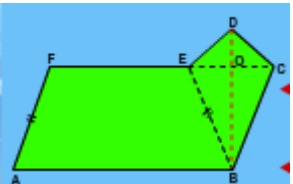
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
1	 	<p>Ada tombol-tombol menu utama; materi ajar dan materi uji tidak menyatu dengan gambar bantu (animasi), ketika gambar animasi disorot dan diklik tidak ada respon dari media. Untuk masuk ke materi ajar dan materi uji harus mengklik tulisan "MATERI AJAR" dan "MATERI UJI". (murid akan bingung, ketika disorot dan diklik gambar animasinya, tidak ada respon dari media; kebanyakan murid akan langsung mencari gambar animasinya, karena lebih menarik)</p>	<p>Sebaiknya gambar animasi dan teks "MATERI AJAR" dan "MATERI UJI" dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot gambar animasinya akan langsung ter-link ke materi selanjutnya.</p>



NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
2	 <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. Tombol Sub Materi  (1)</p>	<p>a. Pergerakan kemunculan tulisan “MENU NAVIGASI” animasinya malah mengganggu.</p> <p>b. Tombol “KEMBALI” (Gb. Rumah) terkesan rancu kembali kemana?</p> <p>c. Penempatan tombol “KOMPETENSI”</p> <p>d. Tombol Sub Materi; Misal tombol No. (1) “Menghitung Luas Trapesium dan Layang-Layang” yang dapat diklik hanya pada tulisan, sedangkan di tombol gambar buku tidak bisa.</p>	<p>a. Sebaiknya menggunakan animasi teks “highlight” seperti sorotan lampu dan ber suara misal “zink”.</p> <p>b. Sebaiknya diganti dengan tulisan “MENU UTAMA” atau “BERANDA” dan diletakkan di bawah Gb. Rumah.</p> <p>c. Diselaraskan dengan model layout tombol dan jenis font pada “MENU NAVIGASI”. Hanya mungkin lebar bagian transparannya dibuat beda.</p> <p>d. Sebaiknya grafis tombol dan teksnya dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot</p>

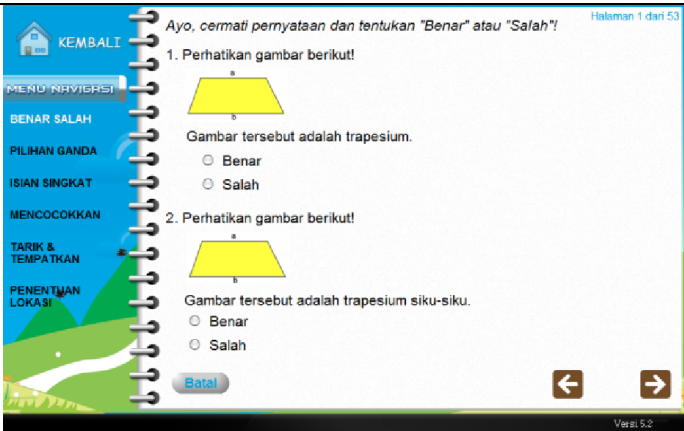



NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>(2)  Menyelesaikan permasalahan luas bidang datar</p> <p>(3)  Games</p>		<p>grafis tombolnya akan langsung ter-link ke link selanjutnya.</p>
3	<p>SUB MATERI AJAR</p> <p>Menghitung luas trapesium dan layang-layang</p> <p>Menyelesaikan permasalahan luas bidang datar</p> <p>Menghitung luas trapesium dan layang-layang</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>	<p>Karena judul materi bermacam-macam, ada yang panjang judulnya ada yang pendek (terkesan seperti teks menempel dan kurang interaktif)</p> <p>a. intro pada materi ini (gambar animasi + teks "Luas Trapesium dan Layang-layang") mengganggu animasi utama</p>	<p>Baiknya diberi semacam tombol dengan ukuran yang sama (mungkin grafisnya bisa berbeda-beda) kemudian ketika disorot muncul tulisan dalam bingkai</p> <p></p> <p>a. lebih baik tulisan berbingkai</p> <p> ini diganti dengan pohon besar yang terhembus angin, sehingga mendukung gerakan layang-layang yang sedang dimainkan oleh anak laki-laki tersebut.</p>

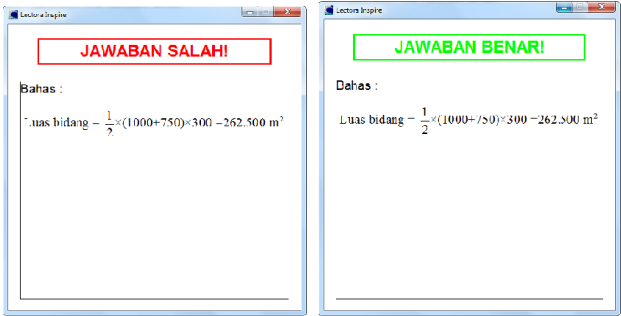
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>d. suara </p> <p>e. </p> <p></p> <p>f. </p> <p>g. </p>	<p> karena telah ditulis dibayahnya</p> <p>b. tidak ada keterangan apakah diminta untuk diklik atau perintah yang lain</p> <p>c. ikon  bentuknya terkesan berlebihan (memaksakan 3-D) dan tidak ada script untuk mengulangi lagi panduannya</p> <p>d. animasi gunting ketika memotong kertas. </p> <p>e. kemunculan teks agak kurang jika tanpa suara</p> <p>f. tombol play pada deret rumus membingungkan</p> <p>g. statis</p>	<p>b. Diberi keterangan misal “KLIK TOMBOL MENU DI ATAS/ DI SAMPING”</p> <p>c. Lebih sederhana saja dengan gambar yang sudah sering digunakan “” dan “”; diberi script untuk mengulang panduan dengan klik tombol ayau yang lainnya.</p> <p>d. akan lebih menarik dengan suara gunting yang sedang memotong kertas.</p> <p>e. Bisa ketika di klik kemunculan teks yang berurutan muncul suara namun lembut</p> <p></p> <p>f. Lebih sederhana dan mudah dipahami jika tombol tersebut diganti dengan tombol “LANJUT”</p> <p>g. Akan menarik jika ada animasi berkedipnya “highlight” (ketika belum diklik)</p> <p>h. Dibuat bertahap seperti pada rumus yang sebelumnya</p> <p>i. Tombol  sebaiknya dihilangkan saja</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
h.	 <p>Klik tombol di sebelah kanan sesuai bangun di bawah lalu drag ke Persegi panjang</p> <p>Luas Layang-layang = Luas persegi panjang = panjang x lebar = $\frac{1}{2}$ diagonal 1 x diagonal 2 = $\frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$</p> <p>Luas layang-layang ABCD = $\frac{1}{2} \times 14 \times 20 = \frac{(14 \times 20)}{2} = \frac{280}{2} = 140 \text{ cm}^2$</p> <p>© 2011 Kementerian Komunikasi dan Informatika</p> <p>Menghitung luas trapesium dan layang-layang</p>	<p>h. rumus muncul begitu saja dengan teks yang kecil-kecil</p> <p>i. tombol  di sini tidak digunakan</p>	
a.	<p>Menyelesaikan permasalahan luas bidang datar</p>  <p>Luas Persegi Panjang dan Trapesium Luas Bangun Layang-layang Luas gabungan bangun datar</p> <p>Klik tombol di atas, untuk menghitung Luas Persegi Panjang, Trapesium, Layang-layang, Bangun datar dan Segitiga</p> <p>© 2011 Kementerian Komunikasi dan Informatika</p> <p>Menyelesaikan Masalah yang berkaitan dengan Luas Bangun Datar</p>	<p>a. Terkesan statis tanpa animasi</p>	<p>a. Diberi animasi setidaknya seperti</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p data-bbox="392 204 784 239"> Luas Persegi Panjang dan Trapezium Luas Bangun Layang-layang Luas Gabungan Bangun Datar </p> <p data-bbox="264 263 840 295">Contoh soal : Luas Gabungan Bangun Datar</p> <p data-bbox="264 295 840 638">  <ol style="list-style-type: none"> 1. Luas trapesium ABEF = $\frac{\text{jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}}{2}$ 2. Luas layang-layang EBDC = $\frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$ 3. Luas bangun = Luas ABEF + Luas EBDC </p> <p data-bbox="264 638 840 662">Menyelesaikan Masalah yang berkaitan dengan Luas Bangun Datar</p> <p data-bbox="392 710 817 742"> Game 1 Game 2 Game 3 Game 4 Game 5 </p> <p data-bbox="264 758 840 1141">  </p>	<p data-bbox="1030 478 1321 662">  </p> <p data-bbox="974 638 1467 702">b. gambarnya. terlalu kecil</p> <p data-bbox="974 1157 1534 1220">c. Tidak ada suara panduan dari soal game tersebut.</p>	<p data-bbox="1624 167 2094 311">pada sub materi sebelumnya dengan animasi yang menunjukkan bangun datar-bangun datar yang akan dipelajari</p> <p data-bbox="1579 622 2094 758">b. Dapat dibuat lebih besar gambarnya, sehingga saat dropping rumus ke gambar (sebelah kanan ke kiri) lebih jelas.</p> <p data-bbox="1579 1141 2116 1276">c. Diberi seperti soal sebelumnya dan ada pengulangan ketika diklik gambar speakernya. Atau setidaknya diberi background sound.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>d.</p>  <p>e.</p> 	<p>d. Tidak ada suara belakang (background sound)</p> <p>e. Tidak ada suara belakang (background sound)</p>	<p>d. Diberi background sound lembut.</p> <p>e. Diberi background sound lembut.</p>
4	MATERI UJI		

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
a.		a. Tanpa background sound	a. Diberi backsound lembut dengan volume sedang.
b.		b. Dua tombol frame tujuan sama	b. Pada materi uji sebaiknya tidak perlu diberi kedua tombol ini.
c.		c. Link tombol "BATALL" menuju ke frame Menu Utama dan letaknya.	c. Sebaiknya diarahkan menuju frame isi Materi Uji, mungkin tombol ini diletakkan padakanan atas dengan tombol yang senada dengan grafis frame dan simpel saja seperti tombol "next" dan "previous".
d.	<p>Halaman 1 dari 53</p> 	d. Peletakkan teks.	d. Diletakkan pada posisi pojok kiri bawah.
e.		e. Jenis soal tanpa dibuatkan outline tombol	e. Diberi bentuk tombol yang senada

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
f.	 <p>Nilai 3</p>	f. Ketika murid menjawab salah murid diberi tahu jawaban yang benar	f. Semestinya pada materi uji tidak dimunculkan jawaban yang benar (lebih tepat untuk kuis/latihan soal)
g.		g. Tidak ada tombol untuk kembali ke menu utama (materi ajar dan materi uji) hanya ada tombol "CLOSE".	g. Diberi tambahan menu untuk kembali ke menu materi ajar dan materi uji/ mengulang materi uji

SARAN DAN KESIMPULAN

Media cukup menarik para murid untuk menjelajahi sendiri baik materi ajar nyamaupun materi ujinya.

LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

Nama Pengkaji : WIJAYA DWI NUGROHO

Sekolah/ Instansi : SD NEGERI BENDUNGAN KALASAN



Judul Materi : VOLUME BANGUN RUANG





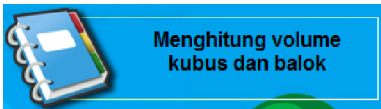
Mata Pelajaran : MATEMATIKA (V5.2)



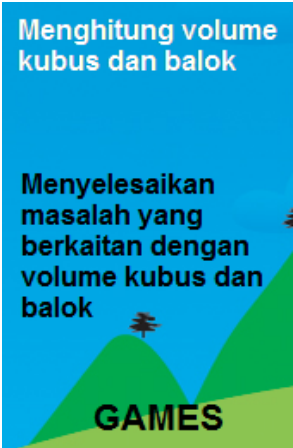

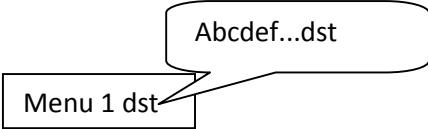
Jenjang : SEKOLAH DASAR


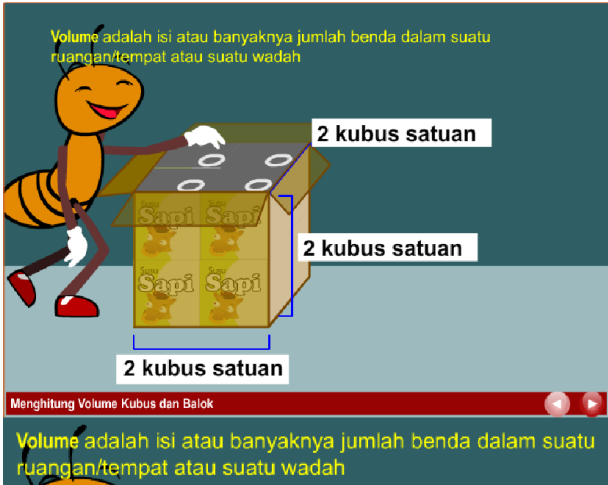
Kelas : V

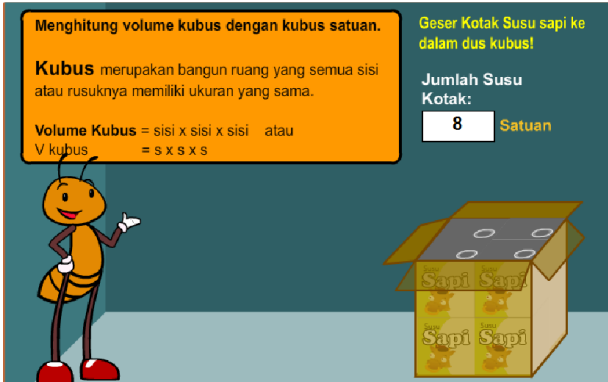

FORM PENGKAJIAN


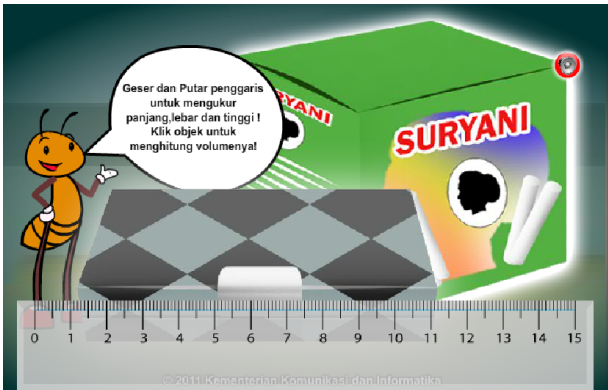
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
1	 	<p>Ada tombol-tombol menu utama; materi ajar dan materi uji tidak menyatu dengan gambar bantu (animasi), ketika gambar animasi disorot dan diklik tidak ada respon dari media. Untuk masuk ke materi ajar dan materi uji harus mengklik tulisan “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI”. (murid akan bingung, ketika disorot dan diklik gambar animasinya, tidak ada respon dari media; kebanyakan murid akan langsung mencari gambar animasinya, karena lebih menarik)</p>	<p>Sebaiknya gambar animasi dan teks “MATERI AJAR” dan “MATERI UJI” dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot gambar animasinya akan langsung ter-link ke materi selanjutnya.</p>

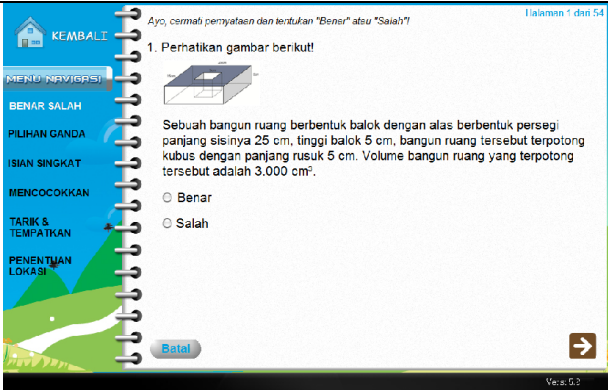




NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
2	 <p>e. </p> <p>f. </p> <p>g. </p> <p>h. Tombol Sub Materi</p> <p>(1) </p>	<p>e. Pergerakan kemunculan tulisan “MENU NAVIGASI” animasinya malah mengganggu.</p> <p>f. Tombol “KEMBALI” (Gb. Rumah) terkesan rancu kembali kemana?</p> <p>g. Penempatan tombol “KOMPETENSI”</p> <p>h. Tombol Sub Materi; Misal tombol No. (2) “Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok” yang dapat diklik hanya pada tulisan, sedangkan di tombol gambar buku tidak bisa.</p>	<p>e. Sebaiknya menggunakan animasi teks “highlight” seperti sorotan lampu dan ber suara misal “zink”.</p> <p>f. Sebaiknya diganti dengan tulisan “MENU UTAMA” atau “BERANDA” dan diletakkan di bawah Gb. Rumah.</p> <p>g. Diselaraskan dengan model layout tombol dan jenis font pada “MENU NAVIGASI”. Hanya mungkin lebar bagian transparannya dibuat beda.</p> <p>h. Sebaiknya grafis tombol dan teksnya dibuat menjadi satu bagian (group), sehingga ketika murid menyorot</p>

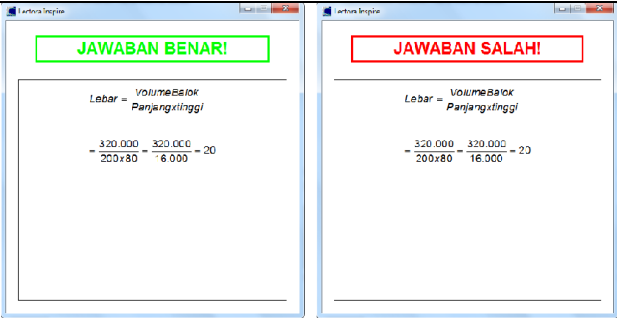
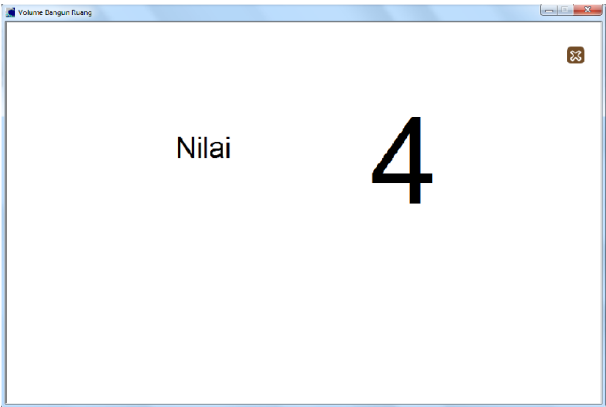
NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>(2)  Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok</p> <p>(3) </p>		grafis tombolnya akan langsung ter-link ke link selanjutnya.
3	<p>SUB MATERI AJAR</p>  <p>Menghitung volume kubus dan balok</p>  <p>a.</p>	<p>Karena judul materi bermacam-macam, ada yang panjang judulnya ada yang pendek (terkesan seperti teks menempel dan kurang interaktif)</p> <p>a. Tidak ada background sound</p>	<p>Baiknya diberi semacam tombol dengan ukuran yang sama (mungkin grafisnya bisa berbeda-beda) kemudian ketika disorot muncul tulisan dalam bingkai</p>  <p>a. diberi background sound dengan</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p data-bbox="197 639 226 667">b.</p>  <p data-bbox="197 1142 226 1169">c.</p> 	<p data-bbox="976 624 1435 651">b. tombol ulang panduan tidak ada.</p> <p data-bbox="976 1142 1384 1169">c. Grafis definisi volume rancu.</p>	<p data-bbox="1630 177 1805 204">suara lembut.</p> <p data-bbox="1585 624 2107 687">b. Ditambahkan tombol ulang baik suara maupun animasinya.</p> <p data-bbox="1585 1142 2063 1241">c. Definisi volume diberi balon suara yang menunjukkan grafis semut sedang berbicara.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<div data-bbox="248 172 853 630"> <p>Volume Kubus Volume Balok Satuan Volume</p> <p>Menghitung volume kubus dengan kubus satuan.</p> <p>Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisi atau rusuknya memiliki ukuran yang sama.</p> <p>Volume Kubus = sisi x sisi x sisi atau $V_{\text{kubus}} = s \times s \times s$</p> <p>Geser Kotak Susu sapi ke dalam dus kubus!</p> <p>Jumlah Susu Kotak: <input type="text" value="8"/> Satuan</p>  <p>Menghitung Volume Kubus dan Balok</p> </div> <div data-bbox="248 635 853 890"> <p>Menghitung volume kubus dengan kubus satuan.</p> <p>Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisi atau rusuknya memiliki ukuran yang sama.</p> <p>Volume Kubus = sisi x sisi x sisi atau $V_{\text{kubus}} = s \times s \times s$</p> </div> <div data-bbox="248 922 853 1385"> <p>Volume Kubus Volume Balok Satuan Volume</p> <p>balok merupakan bangun ruang yang dibentuk oleh 3 pasang persegi panjang</p> <p>Jumlah Balok <input type="text" value="0"/></p>  <p>Menghitung Volume Kubus dan Balok</p> </div>	<p>d. Grafik penjelasan rumus menghitung volume kurang interaktif.</p> <p>e. Tidak ada perintah suara untuk memasukkan kotak kardus wafer ke dalam kotak kardus yang lebih besar.</p>	<p>d. Diberi balon suara seolah-olah si Semut sedang bicara.</p> <p>e. Diberi panduan suara untuk memasukkan.</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
f.	<div data-bbox="248 177 931 632"> <p>Volume Kubus Volume Balok Satuan Volume</p> <p>KLIK SEMUT UNTUK MENAIKI TANGGA!</p>  </div> <div data-bbox="248 663 931 1078">  <p>Geser dan Putar penggaris untuk mengukur panjang, lebar dan tinggi! Klik objek untuk menghitung volumenya!</p> <p>Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Volume Kubus dan Balok</p> </div>	<p>f. Tombol geser “SATUAN VOLUME” statis.</p> <p>g. Objek yang akan diukur kurang jelas, Tombol speaker kurang maksimal</p>	<p>f. Diberi highlight ketika tombol geser belum disorot dengan durasi ± 3 detik sekali.</p> <p>g. Diberi emboss warna lain ketika objek disorot, tombol speaker diberi script untuk mengulang instruksi.</p>
4	MATERI UJI		

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>h. </p> <p>i. </p> <p>j. </p> <p>k. </p> <p>l. </p>	<p>h. Tanpa background sound</p> <p>i. Tombol “KEMBALI”</p> <p>j. Link tombol “BATALL” menuju ke frame Menu Utama dan letaknya.</p> <p>k. Peletakkan teks.</p> <p>l. Jenis soal tanpa dibuatkan outline tombol</p>	<p>h. Diberi backsound lembut dengan volume sedang.</p> <p>i. Pada materi uji sebaiknya tidak perlu diberi tombol ini.</p> <p>j. Sebaiknya diarahkan menuju frame isi Materi Uji, mungkin tombol ini diletakkan padakanan atas dengan tombol yang senada dengan grafis frame dan simpel saja seperti tombol “next” dan “previous”.</p> <p>k. Diletakkan pada posisi pojok kiri bawah.</p> <p>l. Diberi bentuk tombol yang senada dengan unsur-unsur grafis dalam</p>

NO	BAGIAN YANG SALAH/ KURANG TEPAT	JENIS KESALAHAN	SARAN PERBAIKAN
	<p>m.</p>  <p>n.</p> 	<p>m. Ketika murid menjawab salah murid diberi tahu jawaban yang benar.</p> <p>n. Tidak ada tombol untuk kembali ke menu utama (materi ajar dan materi uji) hanya ada tombol "CLOSE".</p>	<p>frame tersebut, juga diberi teks sesuai jenis soalnya.</p> <p>m. Semestinya pada materi uji tidak dimunculkan jawaban yang benar (lebih tepat untuk kuis/latihan soal)</p> <p>n. Diberi tambahan menu untuk kembali ke menu materi ajar dan materi uji/ mengulang materi uji</p>

SARAN DAN KESIMPULAN

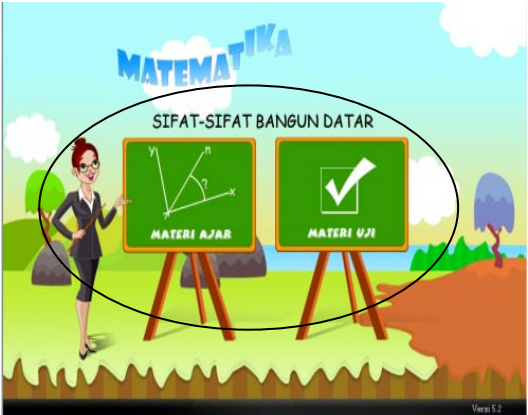


Semoga saran perbaikan yang saya berikan dapat membantu media ini lebih baik lagi.


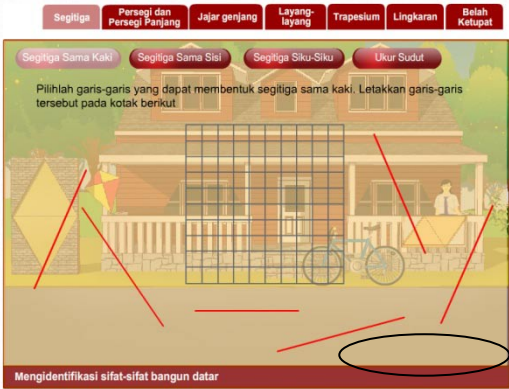

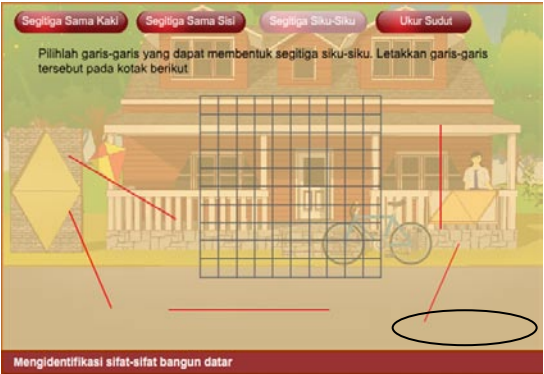







LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

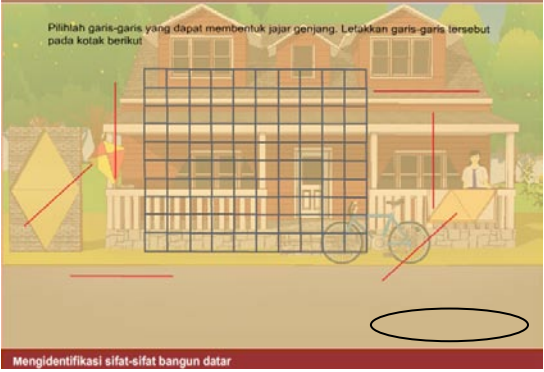



Nama Pengkaji : Yohana Dari Setyaningsih
Sekolah / Instansi : SDN Perumnas Condongcatur
Judul Materi : Sifat – Sifat Bangun Datar
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SD
Kelas : 5 / lima

A. Form Pengkajian.



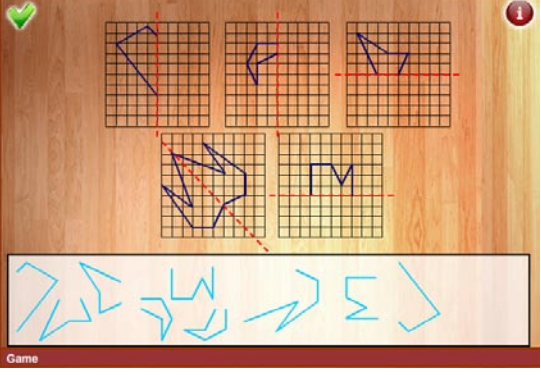

No	Bagian yang salah/keliru	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	<p>Tombol link belum ada</p> 	<p>Tombol link untuk materi ajar dan materi uji kurang lengkap / belum ada tombol link yang mengatur keluar/ masuk pada menu pilihan.</p>	<p>Ditambahkan link pengaturan keluar masuk untuk menu pilihan sehingga memudahkan pengguna untuk memilih menu yang akan dipilihnya.</p>
2	<p>Tidak memiliki tombol Back</p> 	<p>Tidak memiliki tombol Back saat aplikasi berjalan sehingga tidak dapat kembali dari tampilan sebelumnya.</p>	<p>Menambahkan tombol Back agar saat aplikasi berjalan dapat kembali pada tampilan sebelumnya.</p>
3	<p>Animasi segitiga masih kurang karena segitiga sembarang dan segitiga siku – siku belum ada sehingga untuk media gambarnya belum tersedia.</p> 	<p>Segitiga sembarang dan segitiga siku – siku belum ada dalam animasi</p>	<p>Ditambahkan animasi segitiga sembarang dan segitiga siku - siku</p>

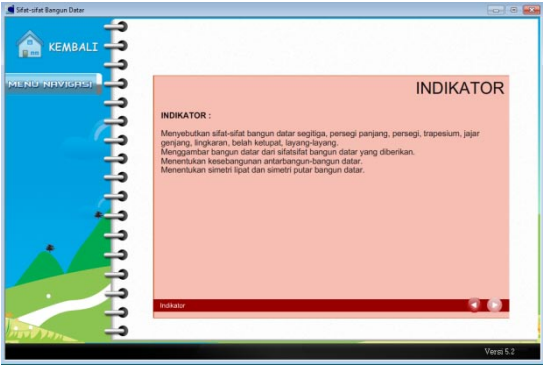
4	<p>Prolog untuk segitiga sama sisi</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Belum ada prolog untuk segitiga sama sisi	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada segitiga sama sisi
5	<p>Dalam menu pilihan garis</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk segitiga sama kaki tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
6	<p>Prolog untuk segitiga siku-siku</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Belum ada prolog untuk setiga siku-siku	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada segitiga siku – siku
7	<p>Dalam menu pilihan garis</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk segitiga siku - siku tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
8	<p>Pada soal pilihan ukur sudut</p>  <p>Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	Audio tidak ada sama sekali , dan pada soal pilihan tidak ada tombol lanjutkan/ selesai	Ditambahkan audio / keterangan untuk menjelaskan pada media tersebut dan diperhatikan letak tombol dengan materi

9	<p>Animasi persegi belum ada pada soal membentuk persegi pada soal persegi panjang</p> 	Belum ada animasi persegi	Ditambahkan animasi persegi dengan gambar yang lebih lengkap lagi
10	<p>Dalam menu pilihan garis</p> 	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk persegi tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.
11	<p>Prolog untuk persegi panjang</p> 	Belum ada prolog untuk persegi panjang	Menambahkan prolog / audio untuk memberikan keterangan pada persegi panjang
12	<p>Dalam menu pilihan garis</p> 	Dalam menu pilihan garis untuk membentuk persegi panjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.	Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.

13	<p>Dalam menu pilihan garis Jajar genjang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk jajaran genjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
14	<p>Dalam menu pilihan garis layang – layang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk layang – layang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
15	<p>Dalam menu pilihan garis jajar genjang</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis untuk membentuk jajar genjang tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
16	<p>Dalam menu pilihan garis tengah untuk lingkaran</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis tengah untuk lingkaran tidak ada tombol back atau selesai juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>

17	<p>Pada belah ketupat salah pemberian tombol</p> 	<p>Dalam menu pilihan garis belah ketupat tidak ada tombol back atau selesai tetapi salah pemberian tombol perintah selanjutnya yang tidak ada fungsinya ,juga tidak ada audionya.</p>	<p>Menambah tombol back atau selesai serta menambah audio dalam pengaturannya agar lebih jelas.</p>
18	<p>Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri</p> 	<p>Link, back dan selanjutnya masih kurang dalam kesebangunan sehingga kurang jelas.</p>	<p>Perlu perbaikan link yang jelas</p>
19	<p>Dalam persegi panjang belum ada audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p> 	<p>Dalam persegi panjang belum ada audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p>	<p>Dalam persegi panjang ditambahkan audio yang menjelaskan ada berapa simetri lipatnya.</p>
20	<p>Belum ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p> 	<p>Belum ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p>	<p>Perlu tambahan ada audio yang menjelaskan tentang simetri putar</p>

21	<p>Games 1 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 1 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 1 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
22	<p>Games 4 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 4 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 4 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
23	<p>Games 5 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p> 	<p>Games 5 tidak ada audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>	<p>Games 5 ditambahkan audio yang menjelaskan tentang permainan tersebut</p>
24	<p>Games Media tidak sesuai dengan sifat-sifat bangun datar</p> 	<p>Media belum mencakup materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</p>	<p>Diharapkan sesuai dengan materi sehingga media yang ditampilkan akan menarik</p>

25	<p>Materi uji</p> <ul style="list-style-type: none">• Belum ada soal animasi• Ditambahkan dengan music pelan / audio yang selaras agar lebih menarik	<p>Animasi tidak ada dan audio nya juga tidak ada.</p>	<p>Perlu animasi dan audio / music agar lebih menarik</p>
26	<p>Materi Pembelajaran</p> 	<p>Materi Pembelajaran belum dicantumkan sumber dan bahannya.</p>	<p>Materi Pembelajaran belum dicantumkan sumber dan bahannya.</p>

B. Saran Dan Kesimpulan

Pada dasarnya media yang disampaikan dalam aplikasi tersebut sudah bagus , perlu lebih teliti lagi dalam perintah – perintah dan pemberian link / tombol harus diperhatikan benar sehingga siswa akan mudah memahami perintah maupun maksud dan tujuan yang akan disampaikan oleh penyaji media ini.

Yogyakarta, 04 April 2014
Pengkaji Media

(Yohana Dari Setyaningsih)

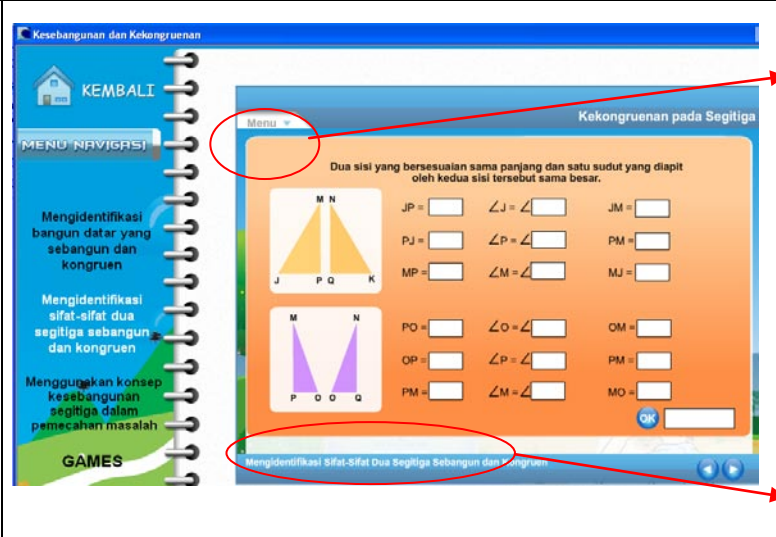
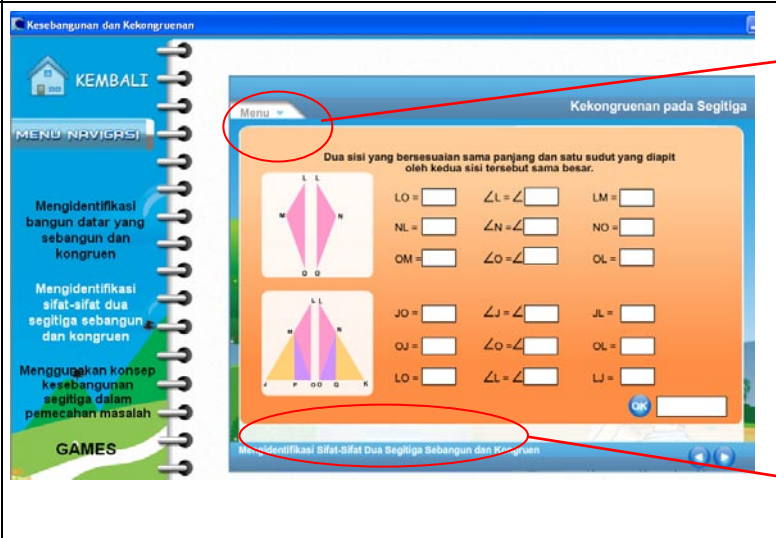
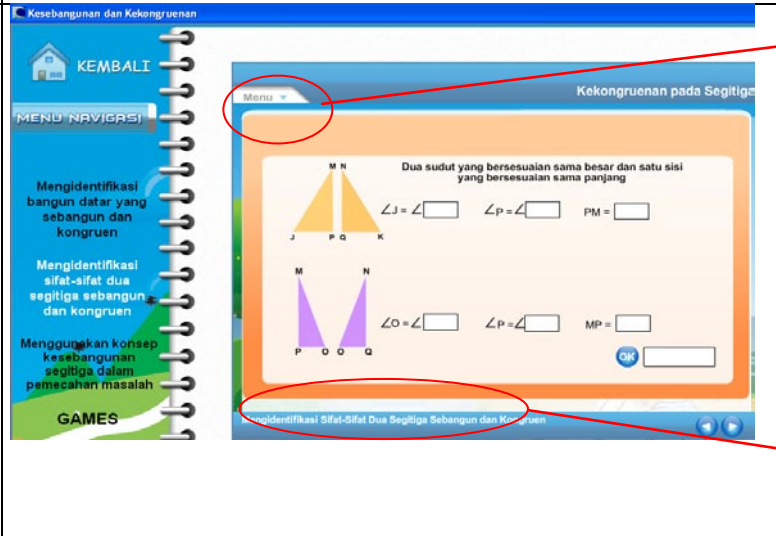
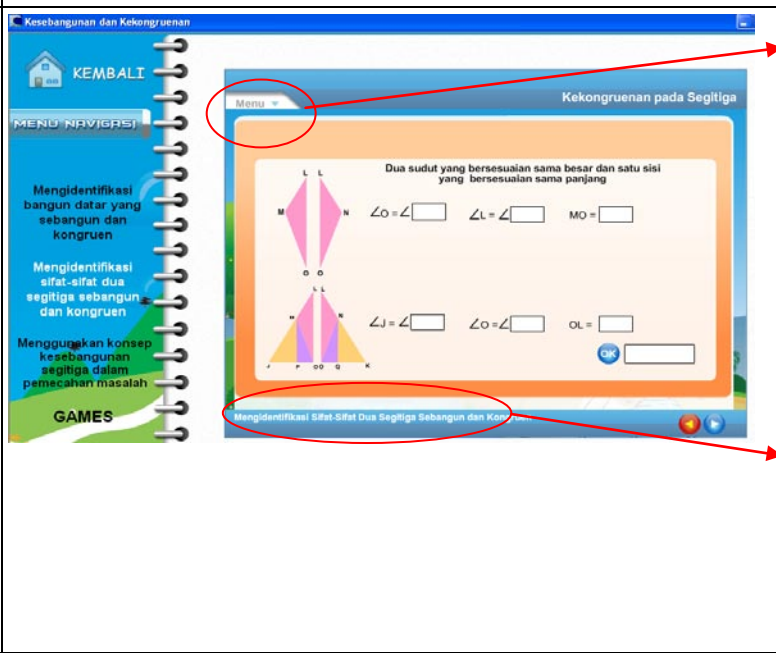
LEMBAR PENGKAJIAN WEB KONTEN JOGJA LEARNING GATEWAY TAHUN 2014

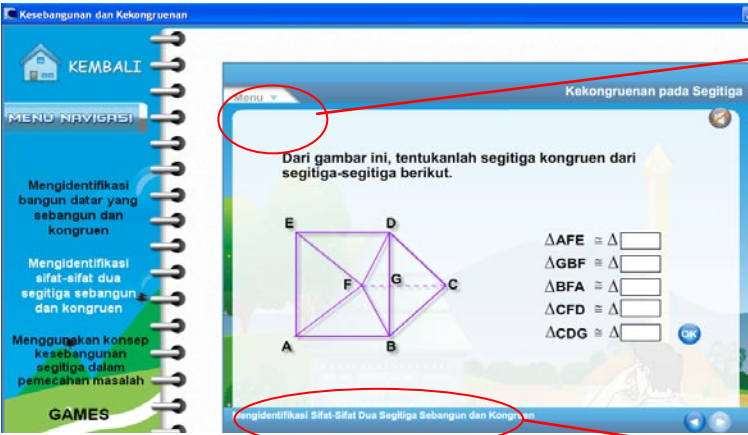
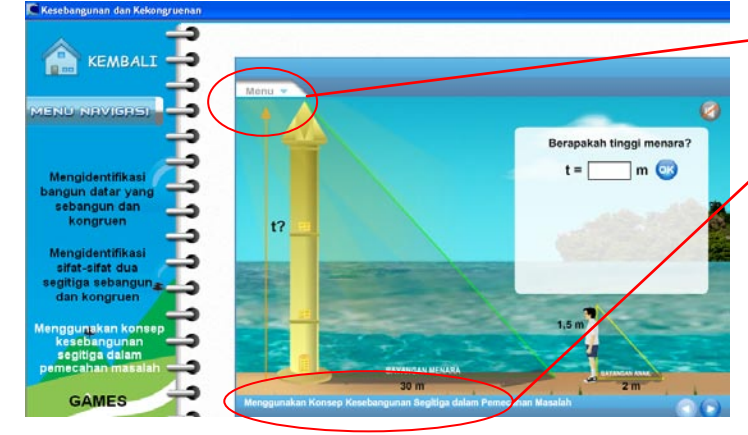
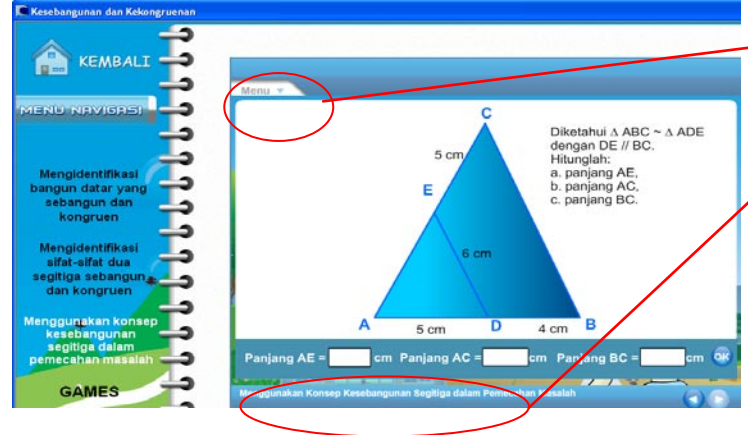
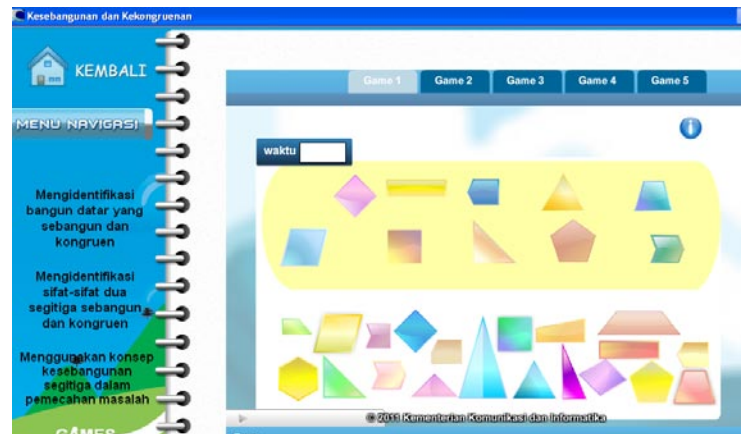
Nama Pengkaji : Yuliah Mandasari, S.Pd
Sekolah/Instansi : SMP N 1 CANGKRINGAN
Judul Materi : Kesebangunan dan Kekongruenan
Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang : SMP
Kelas : 9

Form Pengkajian

No	Bagian yang salah/Kurang tepat	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
17		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
18		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p> <p>3. Pengetikan teks yang tidak rapi</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p> <p>3. Menentukan jenis huruf yang tepat, ukuran huruf dan rata kanan kiri</p>
19		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>

		<div>efektif</div> <div>3. Pengetikan teks yang tidak rapi</div>	<div>3.Menentukan jenis huruf yang tepat, ukuran huruf dan rata kanan kiri</div>
20		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>
21		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>
21		<div>1. Ada tombol menu</div> <div>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</div>	<div>1.Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</div> <div>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</div>

22		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
23		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
24		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
25		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>

26		<p>1. Ada tombol menu</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu. Pilihan yang ada pada tombol menu yang terdiri kekongruenan pada segitiga dan sifat – sifat dua segitiga sebangun dimunculkan semua secara berdampingan.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
27		<p>1. Tombol menu tidak efektif</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
28		<p>1. Tombol menu tidak efektif</p> <p>2. Pemberian keterangan yang tidak efektif</p>	<p>1. Tidak perlu tombol menu.</p> <p>2. Keterangan tidak perlu ditulis karena di bagian kiri sudah ada.</p>
29		<p>Fiil pada bangun datar tidak jelas</p>	<p>Fill pada bangun datar diberi warna yang lebih mencolok (perbedaan fiil antar bangun jelas).</p>
30		<p>Materi uji (evaluasi) berisi soal dengan feedback</p>	<p>Materi uji berisi soal (permasalahan) yang tidak ada feedback.</p>

